

PENINGKATAN HASIL BELAJAR *LAY UP SHOOT* BOLA BASKET MELALUI PENDEKATAN BERMAIN

**(Penelitian Tindakan di Kelas VII.B SMP Marie Joseph Jakarta Utara
Tahun Pelajaran 2015/2016)**



**ARIFTO JUNIARDI
7216140061**

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Untuk Mendapatkan Gelar Magister

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2016**

**IMPROVEMENT OF LEARNING THE LAY UP BASKETBALL
SHOOT THROUGH THE APPROACH TO PLAY**
*(Action Research in the Classroom VII.B SMP Marie Joseph North
Jakarta in the academic year 2015/2016)*

ARIFTO JUNIARDI

ABSTRACT

The aim of this action research is to improve learning outcomes lay-up shoot at a basketball game through play approach. In addition, this research was conducted to obtain information about the application of the approach play for junior class students VII.B Marie Joseph amounting to 23 students. Model action in this study using the model Kemmis and Taggart action which includes stages (1) Planning, (2) actions, (3) observation, (4) Reflection. Data analysis techniques in this research is descriptive qualitative and quantitative. The results showed that of the test data lay-up shoot at a basketball game early tests obtained 30.44% of the expected criteria. In the first cycle consists of four meetings shoot lay-up test results obtained 60.86% of the expected criteria. In the second cycle of four meetings shoot lay-up test results obtained 86.95% of the expected criteria. That is an increase of 56.51%. Based on this research, it can be concluded that: (1) with the approach playing, students can improve learning outcomes lay up shoot (2) with the approach playing, students more enthusiastic and active in the learning process.

Keywords: *Approach Playing, Improved Learning Outcomes Lay Up Shoot, Action Research*

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR *LAY UP SHOOT* BOLA
BASKET MELALUI PENDEKATAN BERMAIN**
(Penelitian Tindakan di Kelas VII.B SMP Marie Joseph Jakarta Utara
Tahun Pelajaran 2015/2016)

ARIFTO JUNIARDI

ABSTRAK

Tujuan penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* pada permainan bola basket melalui pendekatan bermain. Selain itu, penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang penerapan pendekatan bermain untuk siswa kelas VII.B SMP Marie Joseph yang berjumlah 23 orang siswa. Model tindakan dalam penelitian ini menggunakan model tindakan Kemmis dan Taggart yang meliputi tahapan-tahapan (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari data hasil tes *lay up shoot* pada permainan bola basket tes awal diperoleh 30.44% dari kriteria yang diharapkan. Pada siklus I terdiri dari empat pertemuan hasil tes *lay up shoot* diperoleh 60.86% dari kriteria yang diharapkan. Pada siklus II yang terdiri dari empat pertemuan hasil tes *lay up shoot* diperoleh 86.95% dari kriteria yang diharapkan. Artinya mengalami peningkatan sebesar 56.51%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa : (1) melalui pendekatan bermain siswa dapat meningkatkan hasil belajar *lay up shoot*. (2) melalui pendekatan bermain siswa lebih antusias serta aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pendekatan Bermain, Peningkatan Hasil Belajar *Lay Up Shoot*, Penelitian Tindakan.

RINGKASAN

Pendahuluan

Sebagai bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, aktifitas pendidikan jasmani di sekolah bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup yang sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Aktifitas jasmani yang diberikan dalam pengajaran di sekolah harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Anak dalam usia SMP tergolong senang bermain, oleh karena itu diusahakan setiap materi yang akan diberikan haruslah mempunyai unsur permainan dalam pembelajaran yang sifatnya menyenangkan dan tidak membosankan, tetapi tetap tidak meninggalkan materi pokok tentang apa yang ingin dicapai dari siswa.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada dasarnya harus disesuaikan berdasarkan kebutuhan siswa, serta mempertimbangkan hal-hal, seperti: (1) tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa; (2) pengaruh pembelajaran terhadap mental dan

psikologi siswa; (3) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan adalah pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik sebagai media pembelajaran, termasuk didalamnya materi pembelajaran *lay up shoot* bola basket. Agar dapat terlaksana dengan baik, maka metode bermain harus dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, yakni siswa itu sendiri.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan bermain dengan penggunaan media sederhana dalam melakukan teknik *lay up shoot* bola basket dengan terbiasanya siswa dalam permainan tentang *lay up shoot* diharapkan siswa mudah membiasakan *lay up shoot* sehingga hasil pembelajaran dapat meningkat sesuai yang diharapkan.

Metodologi Penelitian

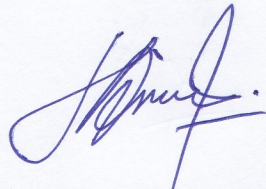
Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian tindakan (*Action Research*). Penelitian ini digolongkan sebagai penelitian tindakan kolaboratif. Desain intervensi tindakan/rancangan siklus penelitian ini menggunakan metode tindakan Kemmis dan Taggart yang meliputi tahapan-tahapan: 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi. Hasil akhir dari kegiatan penelitian tindakan adalah meningkatkan hasil belajar pada materi *lay up shoot* untuk siswa SMP Marie Joseph Jakarta.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisa data kuantitatif peneliti memperoleh data bahwa pada siklus I siswa yang tuntas berjumlah 14 orang (60.86%) dan siswa yang tidak tuntas 9 orang (39.14%), pada siklus II terlihat peningkatan yang signifikan siswa yang tuntas berjumlah 20 orang (86.95%) dan yang tidak tuntas berjumlah 3 orang (13.05%), Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar *lay up shoot* bola basket dilihat dari siklus I dibandingkan dengan siklus II. Pada siklus II hasil belajar *lay up shoot* siswa telah mencapai/melewati kriteria keberhasilan yang sebelumnya telah disepakati oleh peneliti dan kolaborator yaitu sebesar 75%. Dengan demikian permasalahan dalam penelitian ini sudah terjawab yaitu melalui penerapan pembelajaran pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* bola basket.

**PERSETUJUAN PANITIA UJIAN
DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER**

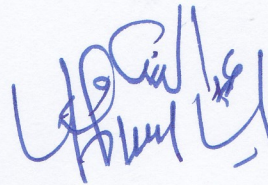
Pembimbing I



Dr. Hidayat Humaid, M.Pd.

Tanggal: 03-05-2016

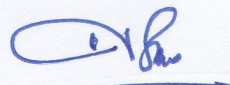
Pembimbing II



Dr. Abdul Sukur, S.Pd, M.Si.

Tanggal: 02-05-2016

Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd.
(Ketua)¹




Tanda Tangan

09-05-2016

Tanggal

Prof. Dr. dr. James Tangkudung,
SportMed, M.Pd.
(Sekretaris)²




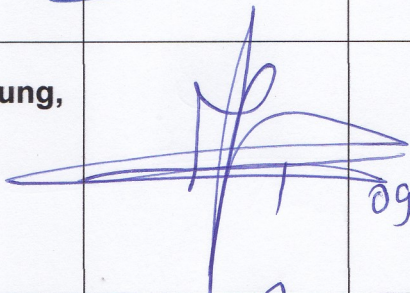
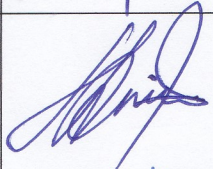
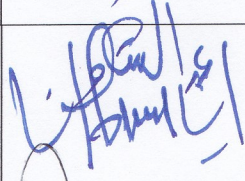
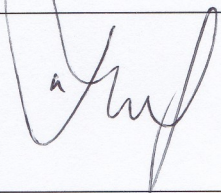
Tanda Tangan

09-05-2016

Tanggal

Nama : Arifto Juniardi
No. Registrasi : 7216140061
Angkatan : 2014

1. Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
2. Ketua Program Studi Pendidikan Olahraga

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN ATAS HASIL PERBAIKAN TESIS			
No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd. (Direktur PPs/Ketua)		09-05-2016.
2.	Prof. Dr. dr. James Tangkudung, SportMed, M.Pd. (Ketua Prodi Pendidikan Olahraga/Sekretaris)		09-05-2016
3.	Dr. Hidayat Humaid, M.Pd. (Pembimbing I)		03-05-2016
4.	Dr. Abdul Sukur, S.Pd, M.Si. (Pembimbing II)		02-05-2016
5.	Dr. Widiastuti, M.Pd. (Sekretaris Prodi Pendidikan Olahraga/Penguji)		03/05 2016

Nama : Arifto Juniardi
 No. Registrasi : 7216140061
 Program Studi : S2 Pendidikan Olahraga (Reguler)

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister dari Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tesis yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Tesis ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Jakarta, Mei 2016



Arifto Juniardi

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena dengan karunia dan petunjuk Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis sesuai rencana. Tesis dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Bola Basket Melalui Pendekatan Bermain :Penelitian Tindakan di Kelas VII.B SMP Marie Joseph Jakarta Utara Tahun Pelajaran 2015/2016)”.

Tesis ini ditulis dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih gelar magister pendidikan dibidang studi pendidikan olahraga pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Tentunya pengadaan penelitian dalam bentuk tesis pada program S2 di perguruan tinggi merupakan satu dari serangkaian upaya yang sedang dilakukan guna meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran.

Penulis menyadari bahwa tesis ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung, memberikan kontribusi dalam penyelesaian tesis ini. Penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada Rektor UNJ Prof. Dr. Djaali, Direktur Program Pascasarjana Prof. Dr. Moch Asmawi, M.Pd, beserta segenap jajarannya yang telah berupaya meningkatkan situasi kondusif pada Program Pascasarjana UNJ. Tak lupa penulis berterimakasih kepada Ketua

Program Studi Pendidikan Olahraga Prof. Dr. dr. James Tangkudung, SportMed, M.Pd. beserta jajaran Program Studi Pendidikan Olahraga dan secara khusus pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: Dr. Hidayat Humaid, M.Pd sebagai pembimbing I dan Dr. Abdul Sukur, S.Pd, M.Si sebagai pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama penyusunan tesis ini dari awal hingga terselesaikannya tesis ini. Demikian juga penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh dosen dan staf administrasi PPs UNJ, termasuk rekan-rekan mahasiswa yang telah menaruh simpati dan bantuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.

Akhirnya penulis mengucapkan terimakasih kepada orangtua tercinta Bapak Anwar Hasan, S.Pd. dan Ibu Syamsari, S.Pd. yang dengan motivasi bantuan doanya mendorong penulis untuk menyelesaikan tesis ini. Kiranya hasil penelitian ini mudah-mudahan dapat memberi sumbangsih dalam masalah pengajaran pendidikan jasmani. Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam mewujudkan tesis ini, untuk itu saran dan kritik membangun dari para pembaca sangat diharapkan demi perbaikan hasil penelitian berikutnya. Akhirnya, harapan penulis semoga tesis ini dapat memberikan manfaat, aamiin...

Jakarta, Mei 2016
Peneliti

Arifto Juniardi

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
ABSTRAK	ii
RINGKASAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	vii
LEMBAR PERNYATAAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR GRAFIK	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Perumusan Masalah	8
D. Kegunaan Hasil Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORETIK	
A. Konsep Penelitian Tindakan	10
1. Definisi Penelitian Tindakan	10
2. Model-model Penelitian Tindakan	16

3. Pendekatan Metode Tindakan Yang Diambil	26
B. Konsep Model Tindakan Yang Dilakukan	29
1. Permainan “Kun Penantian”	31
2. Permainan ”Kartu Tantangan”	32
3. Permainan “Bola Panas”	34
4. Permainan “Bintang Jenderal”	35
5. Permainan “Penantang Terakhir”	37
C. Penelitian Yang Relevan	38
D. Kerangka Teoritik	39
1. Belajar	39
2. Belajar Gerak	44
3. Hasil Belajar	48
4. Pendekatan Bermain	50
5. Pendidikan Jasmani	59
6. <i>Lay Up Shoot</i> Bola Basket	63
7. Karakteristik Perkembangan Anak Usia SMP	79

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	86
B. Tempat dan Waktu Penelitian	86
C. Metode Penelitian	87
D. Prosedur Penelitian Tindakan	89

E. Kriteria Keberhasilan Tindakan	93
F. Sumber Data	94
G. Teknik Pengumpulan Data	95
1. Kisi-kisi Instrumen.....	95
2. Jenis Instrumen Yang Digunakan	96
3. Validasi Instrumen	98
H. Validitas Data	99
I. Teknik analisis Data	100

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian	103
1. Deskripsi Data Awal.....	103
2. Deskripsi Siklus I	106
a. Tahap Perencanaan	106
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan	109
c. Tes dan Observasi Siklus I.....	126
d. Data Kualitatif Hasil Pengamatan Catatan Lapangan Siklus I	129
e. Refleksi Tindakan Siklus I.....	142
3. Deskripsi Siklus II.....	143
a. Tahap Perencanaan	143
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan	145

c. Tes dan Observasi Siklus II.....	163
d. Data Kualitatif Hasil Pengamatan Catatan Lapangan Siklus II.....	166
e. Refleksi Tindakan Siklus II.....	184
B. Pembahasan Hasil Penelitian	185
1. Data Awal	185
2. Siklus I	186
3. Siklus II	187
C. Analisis Data.....	188

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan	193
B. Implikasi	194
C. Saran	195

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Perbedaan Profil Perkembangan Fisik.....	84
Tabel 4.1 Data Skor Hasil Belajar <i>Lay Up Shoot</i> Tes Awal.....	104
Tabel 4.2 Data Skor Hasil Belajar <i>Lay Up Shoot</i> Siklus I.....	127
Tabel 4.3 Data Skor Hasil Belajar <i>Lay Up Shoot</i> Siklus II.....	164
Tabel 4.4 Hasil Penilaian <i>Lay Up Shoot</i> Bola Basket.....	189
Tabel 4.5 Perbandingan Hasil Aktifitas Siswa Siklus I dan Siklus II.....	191

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Penelitian Tindakan Model Elliot	17
Gambar 2.2 Penelitian Tindakan Model Ebbut	19
Gambar 2.3 Penelitian Tindakan Model Susman.....	21
Gambar 2.4 Model Penelitian McKernan (Modifikasi Hopkin).....	23
Gambar 2.5 Model Kemmis dan Taggart	25
Gambar 2.6 Permainan Kun Penantian	31
Gambar 2.7 Permainan Kartu Tantangan	32
Gambar 2.8 Permainan Bola Panas	34
Gambar 2.9 Permainan Bintang Jenderal	35
Gambar 2.10 Permainan Penantang Terakhir	37
Gambar 2.11 Pelaksanaan <i>Lay up shoot</i>	70
Gambar 2.12 Fase Persiapan	74
Gambar 2.13 Fase Pelaksanaan	75
Gambar 2.14 Tumpuan saat <i>lay up shoot</i> dengan kaki.....	77
Gambar 2.15 Tumpuan <i>lay up shoot</i> kaki kiri.....	78
Gambar 2.16 Masa Puber Bertumpang Tindih Dengan Akhir Masa Kanak-Kanak dan Awal Masa Remaja	82
Gambar 3.1 Model Kemmis dan Taggart	88
Gambar 4.1 Guru sedang menyiapkan siswa untuk melakukan pemanasan.....	110

Gambar 4.2 Pelaksanaan Permainan Kun Penantian.....	112
Gambar 4.3 Guru sedang menjelaskan materi kartu tantangan	114
Gambar 4.4. Pelaksanaan Permainan Kartu Tantangan	116
Gambar 4.5 Pelaksanaan Permainan Bola Panas.....	120
Gambar 4.6 Pelaksanaan permainan bintang jenderal	121
Gambar 4.7 Pelaksanaan permainan penantang terakhir.....	125
Gambar 4.8. Guru sedang menjelaskan materi kun penantian	147
Gambar 4.9 Guru sedang menjelaskan materi kartu tantangan	151
Gambar 4.10 Siswa sedang melaksanakan materi kartu tantangan	153
Gambar 4.11 Guru sedang menyiapkan siswa	154
Gambar 4.12 Pelaksanaan materi Bola Panas	156
Gambar 4.13 Pelaksanaan materi bintang jenderal	158
Gambar 4.14 Guru sedang menyiapkan siswa untuk melakukan pemanasan.....	160
Gambar 4.15 Siswa mencoba menjawab pertanyaan & Melaksanakan Tantangan	161

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 4.1 Histogram hasil skor <i>lay up shoot</i> tes awal.....	105
Grafik 4.2 Histogram skor hasil belajar <i>lay up shoot</i> bola siklus I.	129
Grafik 4.3 Histogram skor hasil belajar <i>lay up shoot</i> bola siklus II	165
Grafik 4.4 Histogram perbandingan hasil belajar <i>lay up shoot</i> bola basket siklus I dan siklus II.....	190

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting untuk menjamin kelangsungan hidup suatu bangsa dan negara. Melalui pendidikan yang berkualitas akan muncul sumber daya manusia unggul yang akan membawa kemajuan suatu negara. Sebaliknya, terhambatnya atau merosotnya pendidikan akan menghambat pembangunan suatu negara

Pendidikan merupakan bidang yang mempunyai kedudukan yang sangat penting diberbagai negara manapun. Hal ini disebabkan karena pendidikan berperan dalam membangun karakter suatu bangsa. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan manusia yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Sistem pendidikan yang profesional akan sangat diperlukan dalam upaya mendukung kecerdasan kehidupan bangsa serta mampu bersaing pada era globalisasi. Sebagai bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, aktifitas pendidikan jasmani di sekolah bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup yang sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui

aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Aktivitas jasmani yang diberikan dalam pengajaran di sekolah harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani seorang guru harus mampu mengembangkan berbagai macam materi yang bisa membuat siswa bergerak dan melatih kemampuan gerak dasarnya tersebut, karena memang pada masa-masa sekolah siswa mulai beranjak ke masa dewasa sehingga lebih senang bermain dengan hal yang baru walau tanpa ada unsur gerakan yang seharusnya penting dalam masa pertumbuhannya.

Anak dalam usia ini tergolong senang bermain, oleh karena itu diusahakan setiap materi yang akan diberikan haruslah mempunyai unsur permainan dalam pembelajaran yang sifatnya menyenangkan dan tidak membosankan, tetapi tetap tidak meninggalkan materi pokok tentang apa yang ingin dicapai dari siswa. Dengan terciptanya rasa senang dan gembira ketika belajar pendidikan jasmani, maka dengan sendirinya akan timbul motivasi dalam diri anak untuk terus mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya dibidang pendidikan jasmani.

Dengan terciptanya beberapa permainan yang dilakukan oleh guru sekolah baik dari peralatan dan tempat, diharapkan juga dapat

menciptakan anak-anak muda yang sehat secara fisik dan mental serta sadar akan pentingnya berolahraga dan nantinya akan membawa pengaruh yang positif di lingkungannya.

Di dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran pendidikan jasmani tahun 2006 yang diajarkan di sekolah disebutkan bahwa ruang lingkup materi pembelajaran pendidikan jasmani salah satunya meliputi permainan bola besar. Permainan bola basket yang merupakan salah satu contoh dari permainan bola besar yang sering dijumpai di pembelajaran sekolah tingkat SMP, SMA Maupun SMK termasuk di SMP Marie Joseph Jakarta Utara.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi *lay up shoot* bola basket di SMP Marie Joseph Jakarta Utara. Ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) Suasana siswa kelas yang belum aktif dalam pembelajaran *lay up shoot*. (2) Hasil belajar *lay up shoot* bola basket dibawah KKM dan (3) Pembelajaran hanya terpusat kepada guru. Pembelajaran yang demikian menjadikan siswa belum mampu aktif dan belum bisa mengembangkan potensinya karena yang berperan penuh adalah guru (*teacher centered*). Kondisi tersebut juga menyebabkan siswa menjadi jenuh dalam mengikuti pembelajaran dan perhatian siswa terhadap pelajaran berkurang.

Melihat kenyataan tersebut peran seorang guru sangat penting untuk menerapkan pembelajaran yang tepat sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang merangsang dan mendorong minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Seorang guru pendidikan jasmani harus lebih variatif dalam memberikan materi pembelajaran *lay up shoot* bola basket agar siswa tidak merasa jenuh dengan memberikan materi pembelajaran dengan berbagai jenis kegiatan salah satunya dengan pendekatan bermain agar setiap materi yang diberikan dapat membuat anak tertarik dan senang melakukannya.

Disamping itu guru diharapkan mampu mendesain pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang optimal. Selain itu masalah yang dirasakan pada mata pelajaran bola besar khususnya *lay up shoot* bola basket ialah metode pembelajaran seorang guru dalam menyajikan dan menyampaikan materi kurang bervariasi sehingga daya tarik minat dan partisipasi anak untuk mengikuti mata pelajaran tersebut mendapat respon yang kurang positif. Dengan demikian tujuan dari pendidikan jasmani belum dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

Pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada dasarnya harus disesuaikan berdasarkan kebutuhan siswa, serta mempertimbangkan hal-hal, seperti: (1) Tingkat pertumbuhan dan

perkembangan siswa; (2) Pengaruh pembelajaran terhadap mental dan psikologi siswa; (3) Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik sebagai media pembelajaran, termasuk didalamnya materi pembelajaran *lay up shoot* bola basket. Agar dapat terlaksana dengan baik, maka metode bermain harus dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, yakni siswa itu sendiri.

Keberhasilan dalam suatu pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor antara lain, siswa, guru, metode pembelajaran, sarana dan prasarana, lingkungan, dan suasana pembelajaran maka guru dituntut untuk melakukan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa khususnya siswa kelas VII SMP. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan pendekatan bermain dengan penggunaan media sederhana dalam melakukan teknik *lay up shoot* bola basket dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Karena menurut peneliti hal ini dapat dengan mudah dilakukan oleh para siswa serta terkesan menyenangkan sehingga dengan terbiasanya siswa dalam permainan tersebut maka siswa diharapkan lebih aktif melakukan *lay up shoot* sehingga hasil pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

Pembelajaran dengan pendekatan bermain yang menyenangkan akan dapat mengubah pola pikir anak menjadi lebih riang dan optimis dengan demikian maka permasalahan-permasalahan yang mempengaruhi

pembelajaran *lay up shoot* bola basket dapat diperbaiki. Berdasarkan hal tersebut maka perlu dicari metode atau pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak dan materi yang diajarkan. Salah satu metode atau pendekatan yang sesuai tersebut yaitu melalui pendekatan bermain.

Pendekatan bermain yang dibuat sedemikian rupa dimana siswa dapat dengan bebas bergerak dan mengekspresikan dan mengembangkan diri, dimana bermain dapat memberikan manfaat yang positif bagi perkembangan organik, kognitif, psikomotorik, dan afektif. Permainan ini merupakan kombinasi antara kegembiraan bergerak dan tantangan tugas gerak yang dekat dengan pengalaman nyata. Dalam upaya pengembangan permainannya dalam batas tertentu, tugas yang diberikan aman dan dapat merangsang pertumbuhan gerak siswa tersebut.

Dalam pelaksanaan pembelajaran bermain yang mengandung unsur belajar, guru dapat mengarahkan kepada perkembangan siswa kepada pembentukan hasil belajar *lay up shoot* bola basket dengan baik. Upaya tersebut diharapkan bahwa siswa akan memiliki pengalaman gerak yang banyak serta beragam, sehingga siswa akan memiliki gerakan yang beragam dan bisa membina serta menumbuhkan konsep-konsep gerak yang variatif.

Pengembangan sarana pendidikan jasmani maksudnya untuk melengkapi sarana yang sudah ada dengan cara mengadakan, memperbanyak dan membuat alat-alat yang sederhana. Tujuannya adalah untuk memberdayakan siswa, agar bisa lebih banyak bergerak dalam situasi yang menarik dan gembira tanpa kehilangan esensi pendidikan jasmani itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mencoba memecahkan permasalahan yang ada di SMP Marie Joseph Jakarta tersebut. Penelitian ini barangkali akan membuka suasana aktif dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* bola basket pada siswa kelas VII.B SMP Marie Joseph Jakarta Utara.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, fokus permasalahan pada penelitian ini adalah “Peningkatan hasil belajar *lay up shoot* bola basket melalui pendekatan bermain pada siswa/siswi kelas VII.B SMP Marie Joseph Jakarta Utara”.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Apakah dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* bola basket pada siswa kelas VII.B SMP Marie Joseph Jakarta Utara?
2. Bagaimana meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* bola basket melalui pendekatan bermain pada siswa kelas VII.B SMP Marie Joseph Jakarta Utara?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan, membantu guru pendidikan jasmani SMP Marie Joseph Jakarta Utara, untuk menambah ide pembelajaran yang dikelola sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung lebih variatif dan mencapai tujuan pembelajaran seperti apa yang diharapkan.
2. Bagi sekolah, diharapkan dengan adanya kegiatan yang dilakukan serta hasil yang diberikan membawa dampak positif terhadap perkembangan sekolah yang berdampak pada peningkatan hasil belajar sehingga dapat tercapai ketuntasan belajar minimal yang telah ditetapkan oleh

pihak sekolah, yaitu peningkatan hasil belajar siswa dengan meningkatkan keberhasilan siswa berarti meningkatkan mutu sekolah.

3. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman langsung untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan jasmani.



BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Konsep Penelitian Tindakan

Penelitian ini akan menggunakan penelitian tindakan. Oleh karena itu akan dibahas hal-hal yang berkaitan dengan penelitian tindakan tersebut.

1. Definisi Penelitian Tindakan

Penelitian merupakan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengatasi masalah serta menghadapi tantangan lingkungan sekitarnya dalam mengambil keputusan. Dari segi tujuan penelitian dapat dibedakan menjadi penelitian murni dan penelitian terapan. Dari segi metode penelitian dapat dibedakan menjadi: penelitian survei, *expostfacto*, eksperimen naturaslistik, *policy research*, *evaluation research*, *action research*, sejarah dan *research and development* (R&D).¹

Penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan. Ciri atau karakteristik utama dalam penelitian tindakan adalah adanya partisipasi dan kolaborasi antara peneliti dengan anggota kelompok sasaran. Penelitian tindakan adalah salah satu strategi

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Tindakan* (Bandung: Alfabeta, 2012), h.6.

pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif yang “dicoba sambil jalan” dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Dalam prosesnya, pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan tersebut dapat saling mendukung satu sama lain.²

Penelitian tindakan merupakan salah satu bentuk rancangan penelitian, dimana dalam rancangan penelitian tindakan peneliti mendeskripsikan, menginterpretasikan dan menjelaskan suatu situasi sosial pada waktu yang bersamaan dengan melakukan perubahan atau intervensi dengan tujuan perbaikan atau partisipasi.

Handini mengungkapkan *action research* adalah penelitian yang bersifat partisipatif dan kolaboratif, karena melibatkan orang-orang dilingkungannya, yang hasilnya dapat dinikmati bersama (*shared enquiry*).³ Jadi, *action research* atau penelitian tindakan merupakan suatu bentuk penelitian yang kolaboratif untuk memecah suatu masalah secara bersama-sama. Lebih lanjut, Sukmadinata mendefinisikan penelitian tindakan merupakan suatu pencarian sistematis yang dilaksanakan oleh para pelaksana program dalam kegiatannya sendiri (dalam pendidikan dilakukan

² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.129.

³ Myrnawati Crie Handini, *Metodologi Penelitian untuk Pemula* (Jakarta: FIP Press), h. 20.

oleh guru, dosen, kepala sekolah, konselor) dalam mengumpulkan data tentang pelaksanaan kegiatan, keberhasilan dan hambatan yang dihadapi, untuk kemudian menyusun rencana dan melakukan kegiatan-kegiatan penyempurnaan⁴. Hal ini berarti bahwa penelitian tindakan adalah penelitian yang dilakukan secara sistematis yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai masalah-masalah dan kemudian dicari pemecahan masalahnya untuk diperbaiki.

Sedangkan menurut Stringer:

"Action research is a systematic approach to investigation that enables people to find effective solutions to problems they confront in their everyday lives. Unlike traditional experimental/scientific research that looks for generalizable explanations that might be applied to all contexts, action research focuses on specific situations and localized solution."

Dari penjelasan di atas bahwa penelitian tindakan adalah sebuah pendekatan yang sistematis untuk menemukan solusi dari masalah dalam kehidupan sehari-hari. Tidak seperti penelitian tradisional, penelitian ilmiah melihat secara umum yang dapat diterapkan pada semua konteks, penelitian tindakan berfokus pada situasi yang khusus. Asmani juga menjelaskan penelitian

⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), h. 140.

tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri.⁵ Dari kedua pendapat di atas penelitian tindakan merupakan pendekatan yang sistematis yang berbentuk refleksi diri yang dilakukan untuk memperbaiki praktik atau kualitas dalam bidang tertentu.

Lebih rinci Creswell menyatakan bahwa *"action research has an applied focus. Similar to mixed methods research, action research uses data collection based on either quantitative or qualitative methods or both."*⁶ Penelitian tindakan merupakan penelitian memiliki fokus yang akan diterapkan terhadap suatu masalah yang cara pengumpulan datanya baik dengan cara kualitatif maupun kuantitatif atau kedua-duanya.

Lain halnya dengan Kemmis menjelaskan bahwa penelitian tindakan adalah sebuah bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu (termasuk pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari a) kegiatan praktek sosial atau pendidikan mereka b) pemahaman mereka mengenai kegiatan-kegiatan

⁵ Jamal Ma'ruf Asmani, *Tuntutan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h. 51.

⁶ John W. Creswell, *Educational Research: Planning, Conducting, and evaluating Quantitative and Qualitative Research* (New Jersey: Pearson, 2008), h. 597.

praktek pendidikan ini, dan c) situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek ini.⁷

Artinya adalah penelitian tindakan merupakan suatu bentuk *inquiry* atau penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi diri, peserta yang terlibat dalam situasi yang diteliti, seperti guru, peserta didik, atau kepala sekolah, penelitian tindakan dilakukan dalam situasi sosial termasuk dalam situasi pendidikan.

Sementara itu menurut Emzir penelitian tindakan adalah suatu proses yang dirancang untuk memberdayakan semua partisipan dalam proses (peserta didik, guru, dan peserta lainnya) dengan maksud untuk meningkatkan praktik yang diselenggarakan di dalam pengalaman pendidikan.⁸ Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa penelitian tindakan adalah bentuk penyelidikan yang telah dirancang dan disusun secara sistematis untuk memperbaiki, menyempurnakan dan memecahkan masalah yang ada dalam pendidikan sehingga dapat meningkatkan kualitas, dan memiliki implikasi bagi subjek-subjek yang diteliti.

⁷ Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 12.

⁸ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif* (Jakarta: PTRajagrafindo Persada, 2008), h. 233.

Adapun beberapa karakteristik penelitian tindakan menurut Sukardi, yaitu: pertama, problem yang dipecahkan merupakan persoalan praktis yang dihadapi peneliti dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, peneliti memberikan perlakuan atau *treatment* yang berupa tindakan yang terencana untuk memecahkan permasalahan dan sekaligus dapat meningkatkan kualitas yang dapat dirasakan implikasinya oleh subjek-subjek yang diteliti. Ketiga, langkah-langkah penelitian yang direncanakan selalu dalam bentuk siklus, tingkatan atau daur yang memungkinkan terjadinya kerja kelompok maupun kerja mandiri secara intensif. Keempat, adanya langkah berpikir reflektif atau *reflective thinking* dari peneliti baik sesudah maupun sebelum tindakan. *Reflective thinking* penting untuk melakukan kaji ulang terhadap yang telah diberikan dan implikasinya yang muncul pada subjek yang diteliti sebagai akibat adanya penelitian tindakan.⁹

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan adalah suatu proses yang sistematis yang bertujuan untuk mendeteksi permasalahan kemudian memperbaiki permasalahan-permasalahan tersebut untuk meningkatkan kualitas yang memanfaatkan tindakan nyata.

⁹ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya* (Yogyakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hh. 211-112.



2. Model – Model Penelitian Tindakan

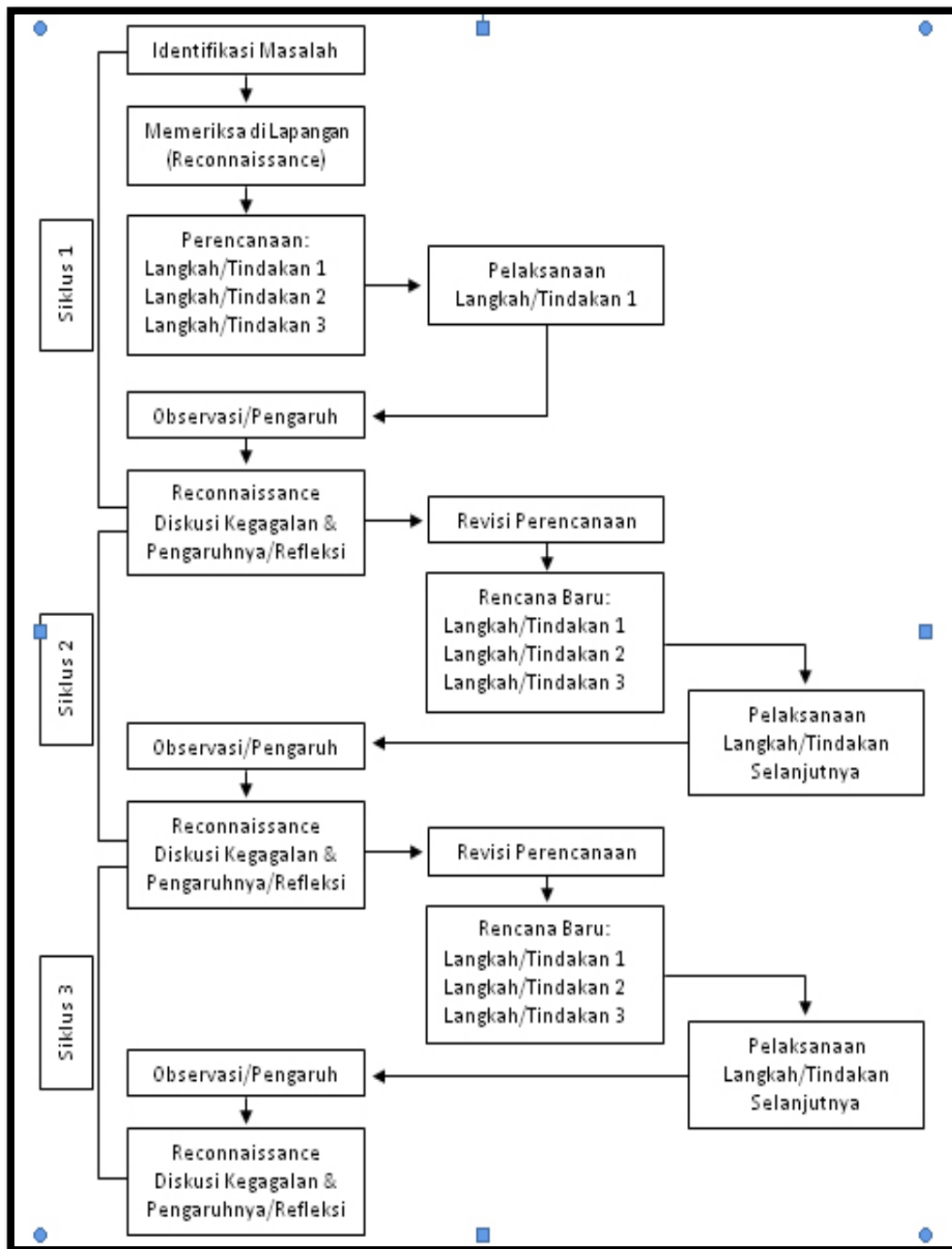
Dalam perkembangannya penelitian tindakan berkembang sesuai dengan sasaran dan keadaan tempat yang menjadi objek penelitian. Dalam pembahasan ini akan dikemukakan lima model penelitian tindakan yaitu:

a. Model Elliot

Model Elliot menekankan pendefinisian ulang dan evolusi yang tetap dari tujuan asli melalui serangkaian peninjauan (*reconnaissance*) berulang setiap siklus. Peninjauan tersebut harus mencakup beberapa tingkatan analisis.¹⁰ *Reconnaissance* adalah kegiatan yang meliputi pemahaman tentang situasi kelas yang akan diubah atau diperbaiki.¹¹ Tujuan dari *reconnaissance* adalah untuk melakukan studi kelayakan untuk mensinkronkan antara ide utama dan perencanaan dengan kondisi lapangan, sehingga akan diperoleh perencanaan yang lebih efektif. Berikut ini adalah gambar penelitian tindakan model Elliot:


¹⁰ Emzir, *op. cit.*, h. 242.

¹¹ Rochiati Wiriaatmadja, *op. cit.*, h. 65.



Gambar 2.1 Penelitian Tindakan Model Elliot¹²
 Sumber: Rochiati Wiriaatmadja, Metode Penelitian Tindakan Kelas
 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012)

¹² Rochiati Wiriaatmadja, *op. cit.*, h. 64.



Dalam model ini diterangkan bahwa, setelah ditemukannya ide dan permasalahan yang menyangkut dengan peningkatan praktis maka kemudian dilakukan tahapan *reconnaissance* atau peninjauan ke lapangan. Langkah berikutnya setelah diperoleh perencanaan maka tindakan yang terencana dan sistematis dapat diberikan kepada subjek yang diteliti. Pada akhir tindakan, peneliti melakukan kegiatan monitoring terhadap efek tindakan yang berupa keberhasilan atau hambatan disertai dengan faktor-faktor penyebabnya. Berdasarkan hasil monitoring peneliti dapat menggunakannya sebagai bahan perbaikan yang dapat diterapkan pada tindakan kedua, dan seterusnya sampai diperoleh informasi atau kesimpulan.

b. Penelitian Tindakan Model Ebbut

Penelitian ini dikembangkan oleh Ebbut pada tahun 1985. Dalam model ini penelitian tindakan harus diawali dari adanya gagasan awal. Gagasan awal sebagai pendorong dari peneliti untuk melakukan suatu perbaikan proses. Kemudian setelah itu dilanjutkan dengan *reconnaissance*. Ebbut berpendapat bahwa *reconnaissance* meliputi kegiatan-kegiatan diskusi, negosiasi, menyelidiki kesempatan, mengakses kemungkinan dan kendala. Berikut ini adalah gambar penelitian tindakan model Elliot:



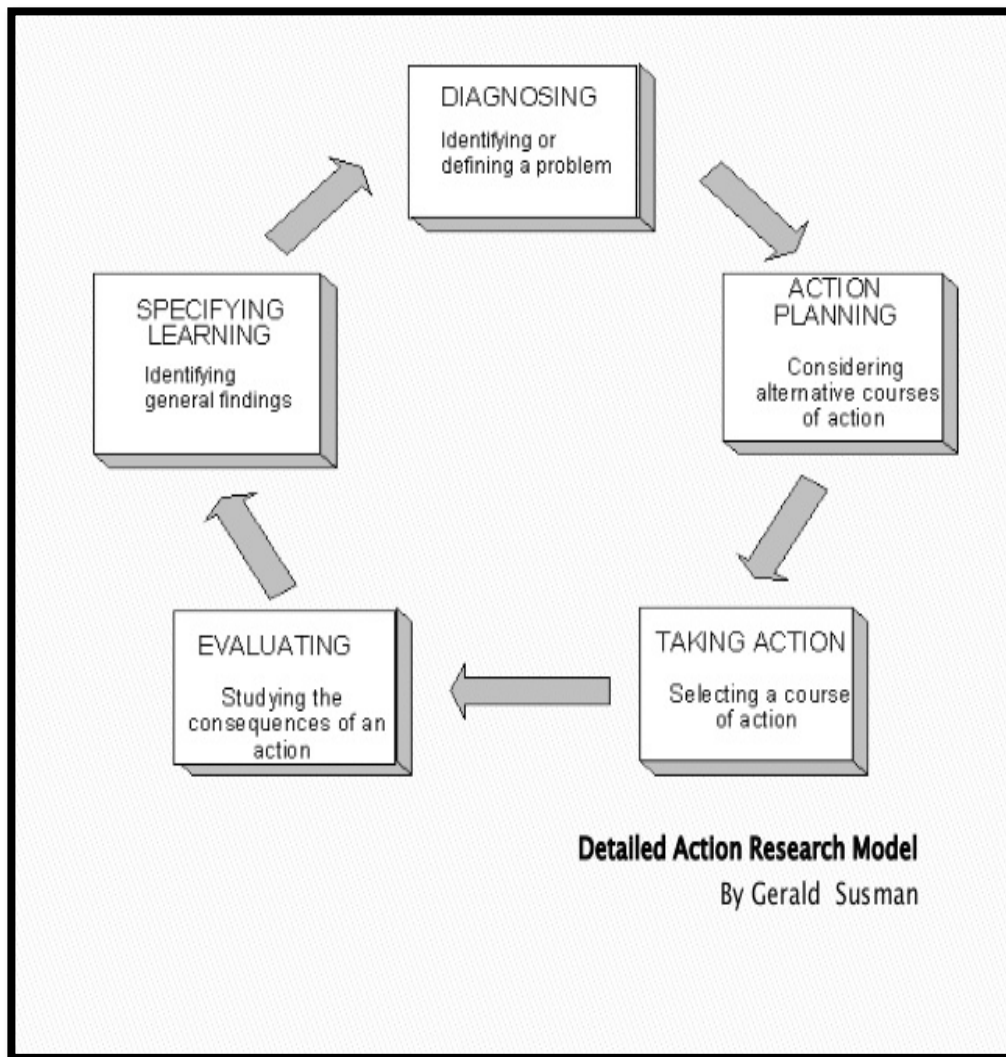
¹³ Emzir, *op. cit.*, h. 242.



Dalam gambar ini model Ebbut terdiri dari tiga tingkatan atau daur. Tahapan pertama merupakan pengembangan ide awal, kemudian tindakan pertama tersebut dimonitoring implementasikan pengaruhnya terhadap subjek yang diteliti. Catatan monitoring digunakan sebagai bahan revisi rencana umum dalam tahapan kedua. Dalam tingkatan kedua, rencana umum hasil revisi dibuat langkah tindakannya, dilaksanakan, monitoring efek tindakan yang terjadi pada subjek yang teliti, dokumentasikan efek tindakan tersebut secara detail dan digunakan sebagai bahan untuk masuk ke tingkat ketiga. Pada tingkatan ini, tindakan seperti yang dilakukan pada tingkat sebelumnya, dilakukan pendokumentasian efek tindakan, kemudian kembali ke tujuan umum penelitian tindakan untuk mengetahui apakah permasalahan yang telah dirumuskan dapat terpecahkan.

c. Penelitian Tindakan Model Susman

Penelitian tindakan model Gerald Susman, mengembangkan suatu daftar yang lebih terperinci. Berikut inilah adalah penelitian tindakan model Susman:



Gambar 2.3 Penelitian Tindakan Model Susman¹⁴
 Sumber: Emzir, Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif
 (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010)

Dalam model ada ini ada lima tahap yang harus dilakukan dalam setiap siklusnya. Suatu masalah diidentifikasi dan data dikumpulkan untuk di diagnosis secara lebih detail. Setelah itu

¹⁴ Emzir, *op. cit.*, h. 240.

data pada hasil intervensi dikumpulkan dan dianalisis, dan temuan diinterpretasikan untuk mengetahui bagaimana keberhasilan tindakan telah terjadi.

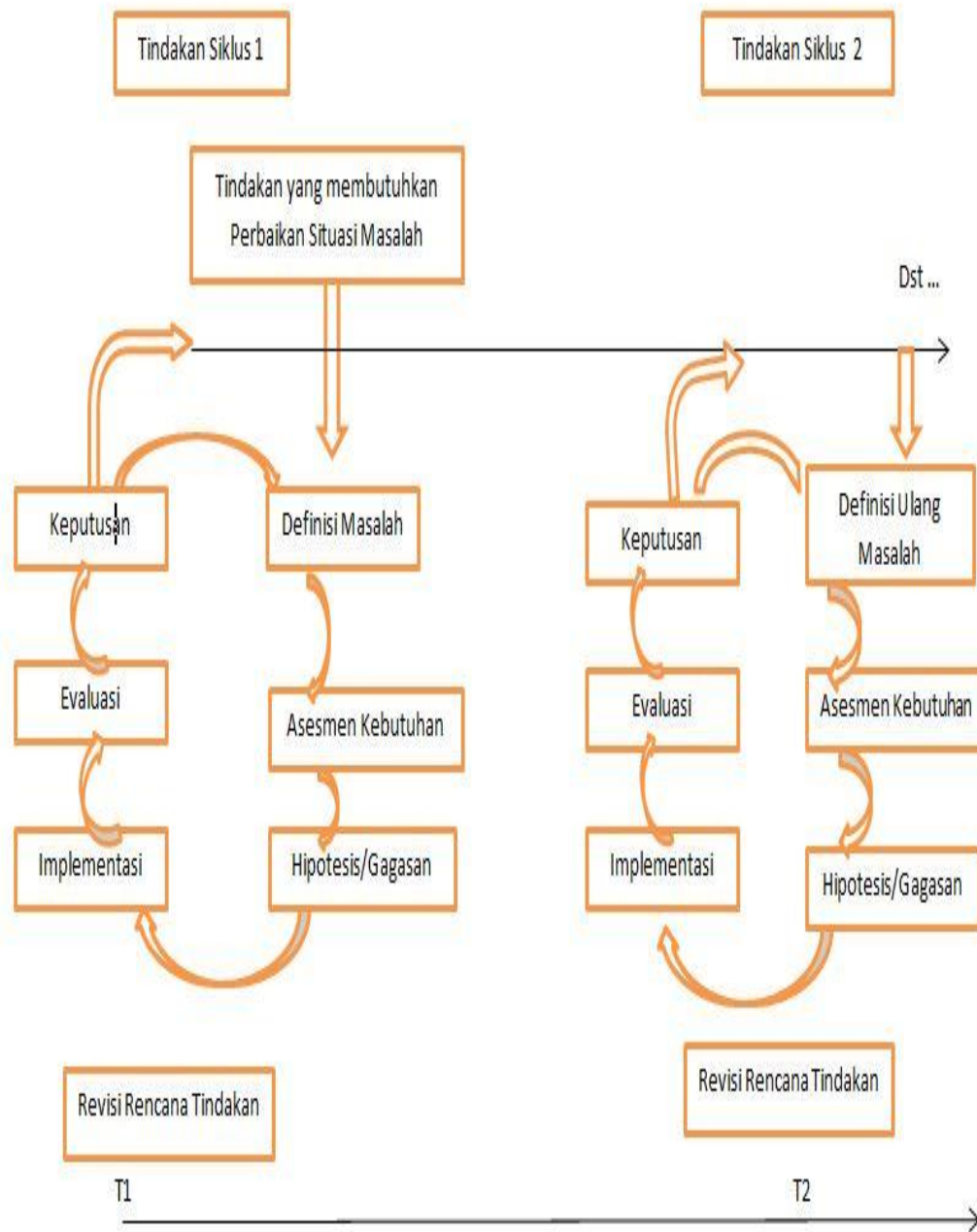
d. Penelitian Tindakan model McKernan

Penelitian ini terdiri dari: mengidentifikasi permasalahan, pembatasan masalah dan tujuan, penilaian kebutuhan subjek, dan dinyatakan hipotesis sementara terhadap masalah di dalam setiap tingkatan atau daur.¹⁵

Model ini, yang juga perlu diperhatikan adalah bahwa pada setiap daur tindakan yang ada selalu dievaluasi guna melihat hasil tindakan, apakah tujuan dan permasalahan penelitian telah dapat dicapai. Jika ternyata tindakan yang diberikan sudah dapat memecahkan masalah maka penelitian dapat diakhiri.¹⁶ Berikut adalah siklus model penelitian tindakan McKernan:

¹⁵ Sukardi, *op. cit.*, h. 216.

¹⁶ Sukardi, *op. cit.*, h. 216.



Gambar 2.4 Model Penelitian McKernan (Modifikasi Hopkin)¹⁷

Sumber: Rochiati Wiriaatmadja, Metode Penelitian Tindakan Kelas
(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012)

¹⁷ Rochiati Wiriaatmadja, *op. cit.*, h. 69.

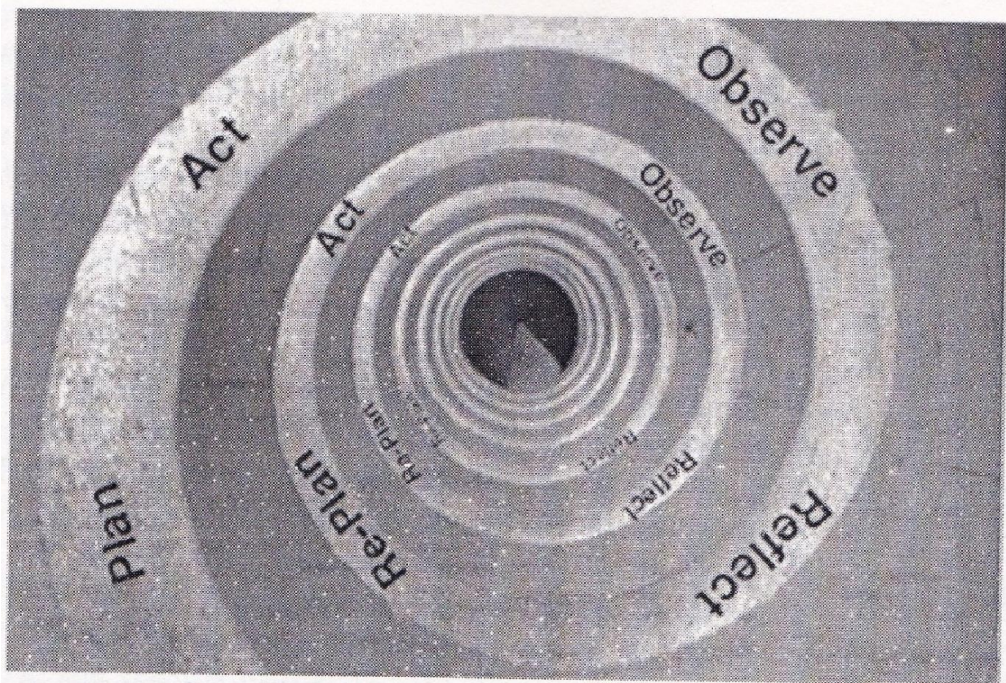


Dalam penelitian ini setiap daur tindakan yang ada selalu dievaluasi untuk melihat keberhasilan tindakan, dan apakah tujuan dari permasalahan penelitian telah dapat tercapai. Jika tindakan yang diberikan sudah dapat memecahkan masalah maka penelitian diakhiri. Tetapi jika tindakan yang diberikan belum memecahkan masalah maka penelitian akan dilanjutkan pada tingkatan berikutnya.

e. Model Kemmis dan Taggart

Model penelitian ini dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart tahun 1988. Mereka menggunakan empat komponen penelitian tindakan (perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi) dalam suatu sistem spiral yang saling terkait antara langkah satu dengan langkah berikutnya.¹⁸ Berikut ini adalah gambar penelitian tindakan model Kemmis dan Taggart:

¹⁸ Sukardi, *op. cit.*, h. 214.



Gambar 3.1. Model Kemmis and Taggart.¹⁹

Sumber: Stephen Kemmis dkk, *The Action Research Planner*
(Singapore : Springer Science, 2014)

Berdasarkan penjelasan dari beberapa model penelitian tindakan di atas, dalam penelitian ini akan menggunakan penelitian tindakan model Kemmis dan Taggart. Alasan penulis menggunakan model Kemmis dan Taggart adalah karena kekhasan tahapan-tahapan yang digunakan oleh Kemmis dan Taggart mudah dipahami yang dimulai dari tahap perencanaan (*plan*), observasi (*observe*), tindakan/perlakuan (*act*), dan refleksi (*reflect*).

¹⁹ Stephen Kemmis dkk, *The Action Research Planner* (Singapore: Springer Science, 2014), h. 19.



3. Pendekatan Metode Tindakan Yang Diambil

Dari kelima model tindakan yang dipaparkan di atas peneliti lebih cenderung dan tertarik pada model Kemmis dan Taggart model ini juga banyak digunakan oleh peneliti lainnya karena sederhana dan mudah dipahami.

Adapun desain tindakan dalam penelitian ini dengan menggunakan sistem spiral yang dimulai dari perencanaan (*planning*) peneliti mempersiapkan satuan pelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) melihat materi pembelajaran, mempersiapkan sumber belajar dan mengembangkan format pembelajaran. Tindakan (*acting*) melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan perencanaan, melakukan pengamatan selama proses pembelajaran dengan tindakan yang dipilih dan mengumpulkan data pelengkap lain yang mendukung proses pembelajaran.

Pengamatan (*observing*) melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru yang diisi oleh *observer* sesuai lembar pengamatan dan melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa diisi oleh *observer* sesuai lembar pengamatan.

Refleksi (*reflecting*) mengamati/mengevaluasi perubahan yang terjadi terhadap tindakan guru dan kegiatan siswa setelah diadakan sampai tindakan keempat dan dilanjutkan lagi ke

perencanaan kembali (*replanning*) sebagai dasar untuk strategi pemecahan masalah. Hubungan antara keempat tahap dalam sistem ini dipandang sebagai satu siklus.

Jika pada siklus pertama belum menunjukkan hasil yang diharapkan, maka penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya, dengan perencanaan ulang yang mengacu pada hasil refleksi tindakan pada siklus pertama dan dilakukan tindakan lagi sesuai perencanaan yang dibuat, serta pengamatan dan refleksi tindakan siklus kedua belum juga menunjukkan hasil yang diharapkan, maka penelitian dilakukan lagi pada siklus selanjutnya. Begitu seterusnya sampai didapatkan hasil yang diharapkan.

Kegiatan tindakan dan observasi digabung dalam satu waktu, yaitu pada saat dilaksanakan tindakan sekaligus dilaksanakan observasi. Peneliti melakukan observasi untuk mengamati perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa. Hasil observasi kemudian direfleksikan untuk merencanakan tindakan tahap berikutnya. Siklus tindakan tersebut dilakukan secara terus menerus sampai masalah terselesaikan dan peningkatan keterampilan *lay up shoot* sudah sesuai harapan.

Hambatan dan keberhasilan pelaksanaan tindakan pada siklus pertama harus diobservasi, dievaluasi dan kemudian direfleksi untuk merancang tindakan pada siklus kedua. Pada

umumnya, tindakan pada siklus kedua merupakan tindakan perbaikan dari tindakan pada siklus pertama tetapi tidak menutup kemungkinan tindakan pada siklus kedua adalah mengulang tindakan pertama namun dengan sentuhan yang didasarkan atas evaluasi pada siklus pertama.

Dalam penelitian tindakan ini peneliti sebagai pelaku utama dan *observer*, sedangkan guru sebagai kolaborator yang akan melaksanakan rancangan pembelajaran di lapangan. Perencanaan tindakan berdasarkan permasalahan yang ada, pemilihan kemungkinan pemecahan masalahnya, implementasinya di lapangan sampai pada tahap evaluasi dan perumusan tindakan berikutnya. Proses penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam rangka siklus, dan setiap siklus akan dilaksanakan dengan perubahan yang ingin dicapai.

Kolaborasi dapat memberi manfaat timbal balik jika pelaksana dan peneliti atau pengamat berbeda namun tetap terlibat dalam proses penelitian dari awal sampai akhir. Peneliti atau pengamat akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dunia sekolah dan pembelajaran sementara guru pelaksana tidak akan memperoleh masukan teoritis terbaru dan bentuk pendekatan pembelajaran yang relevan untuk

meningkatkan hasil belajar atau permasalahan yang dihadapi di kelas.

B. Konsep Model Tindakan Yang Dilakukan.

Penyelenggaraan pendidikan jasmani di berbagai jenjang pendidikan sangatlah penting. Dengan melakukan berbagai bentuk keterampilan gerak, akan memiliki dasar-dasar yang sangat diperlukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, baik selama mengikuti pendidikan maupun dalam kehidupannya kelak. Mengenal dan menguasai berbagai bentuk gerak dan cara-cara berorientasi pada lingkungan merupakan satu kebutuhan yang sangat penting di dalam hidup. Tanpa adanya kemampuan untuk bergerak dan berorientasi pada lingkungan akan sulit bagi setiap anak untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan harapan.

Untuk mencapai tujuan tersebut guru pendidikan jasmani harus merancang dan melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak. Memodifikasi sarana prasarana merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru pendidikan jasmani, agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan senang. Alasan utama perlunya pendekatan bermain adalah dengan pendekatan bermain dengan menggunakan alat sederhana dan mengikutsertakan seluruh siswa



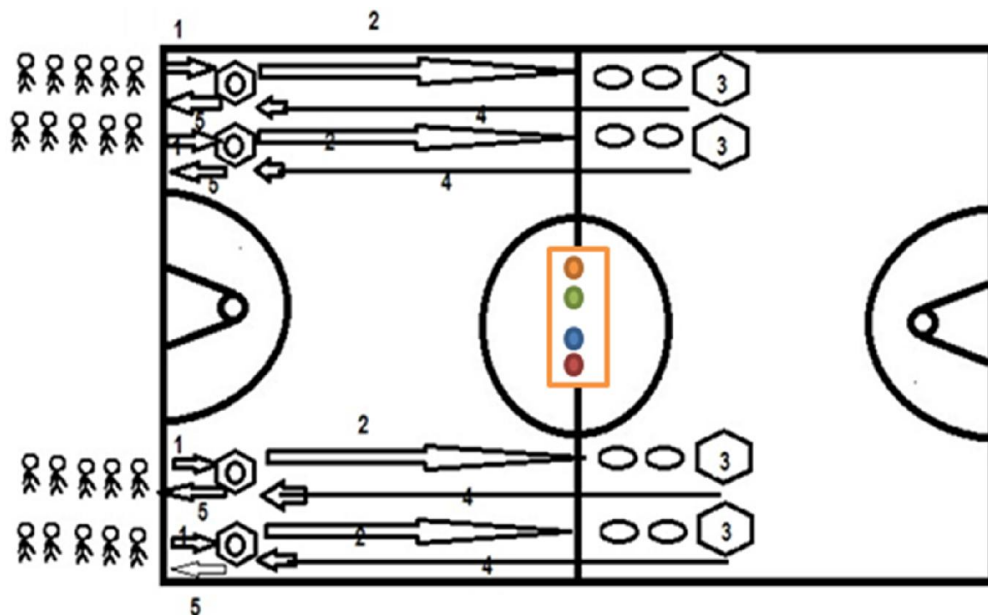
putra dan putri membentuk dan membuat pembelajaran lebih aktif, menarik kreatif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* bola basket di SMP Marie Joseph Jakarta.

Komponen-komponen yang dapat membuat siswa menyenangkan adalah dengan pendekatan bermain yang merupakan suatu pembelajaran sebagai pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP dengan pola yang mudah, ditambah dengan bermain atau bentuk peralatan yang digunakan, ukuran lapangan, lamanya waktu permainan, peraturan yang digunakan dan jumlah pemain atau siswa yang dilibatkan dalam suatu permainan.

Banyak metode serta model pembelajaran yang membuat peserta didik tertarik dan tidak bosan dan sarana pembelajaran permainan yang harus dimodifikasi agar pembelajaran permainan tersebut tetap dilaksanakan sesuai dengan tuntunan kurikulum.

Konsep pendekatan bermain dalam pembelajaran bola basket pada materi *lay up shoot* adalah sebagai berikut:

1. Permainan “Kun Penantian”



Gambar 2.6 Permainan Kun Penantian

Sumber: Desain Peneliti


Penjelasan : Siswa dibagi menjadi empat kelompok, setiap kelompok berjumlah 5 orang.

Langkah langkah pelaksanaan :

1. Siswa yang paling depan mengambil bola basket yang diletakan dihadapannya.
2. Siswa melakukan dribel bola basket menuju kearah simpai.
3. Siswa melakukan gerakan langkah *lay up shoot* dengan meletakan kakinya sambil melompat satu per satu di simpai pertama dan simpai kedua. Pada saat dalam keadaan melayang, bola tidak dilepaskan

- Setelah melakukan *lay up shoot* siswa melakukan dribel kembali menuju barisan dan meletakan bola basket ditempat semula.
- Sebelum siswa yang kedua melakukan kegiatan siswa yang pertama melakukan perlakuan tadi terlebih dahulu harus mengambil kun yang ada di tengah lapangan sesuai dengan warna kun nya masing-masing. Begitu pula seterusnya bagi siswa berikutnya.
- Perlakuan ini diberikan minimal dilakukan 15 kali untuk setiap siswa
Kemudian setelah itu setiap kelompok diberi perlombaan.

Sumber: Desain Peneliti



Penjelasan : Siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu A dan B, setiap kelompok berjumlah lima orang berdiri di dalam lingkaran lapangan bola basket. Pada permainan ini terdapat 3 kotak.

Kotak 1 = *lay up shoot* dengan awalan dribel satu kali. Bola harus masuk ke ring sebanyak 12 kali.

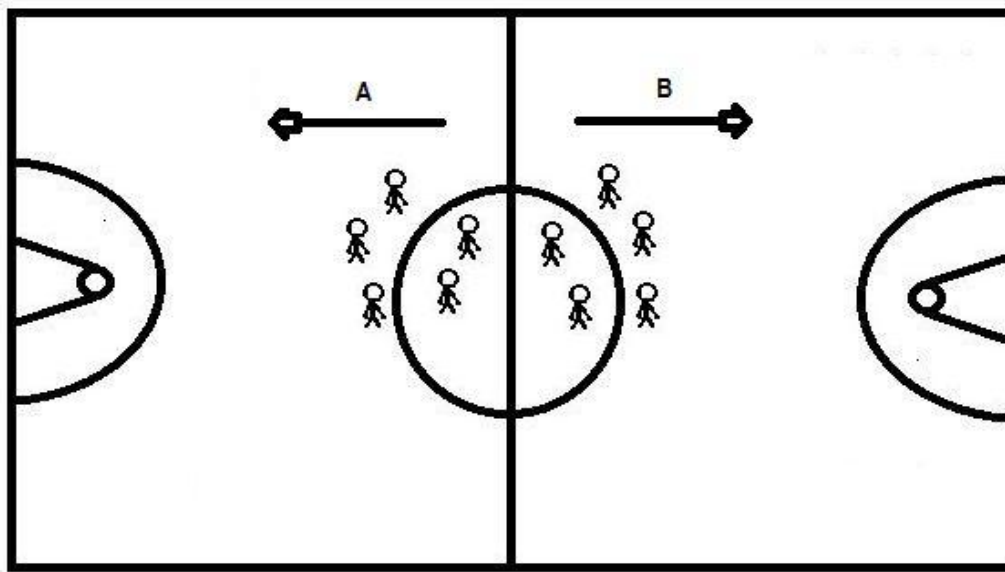
Kotak 2 = *lay up shoot* dengan awalan tanpa melakukan *dribbling* satu orang menjadi pengumpan dan sang eksekutor langsung menjemput bola dengan *step lay up shoot*. setelah menjadi eksekutor kemudian langsung bergantian menjadi seorang pengumpan. Bola harus masuk ke ring sebanyak 10 kali. Kotak 3 = *Lay up shoot* yang dilakukan bergantian dan diawali dengan melakukan dribel, bola harus masuk ke ring sebanyak 3 kali secara urut tanpa selang-seling. Jika bola masuk selang-seling maka hitungan dimulai dari nol kembali.

Langkah langkah pelaksanaan :

1. Dihadapan mereka ada 3 kotak yang masing-masing kotak berisi kartu tantangan.
2. Pada saat guru meniupkan peluit pertama pertanda permainan baru dimulai, siswa mengambil isi kotak yang ada berisi kartu tantangan di dalamnya.
3. Siswa secepat mungkin harus menyelesaikan tantangan yang tertulis dalam kartu tersebut.

4. Setelah mereka menyelesaikan semua tantangan yang ada didalam ketiga kotak tersebut mereka sesegera mungkin memasuki *finish zone*.
5. Kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan permainan tersebut kelompok merekalah yang menjadi pemenangnya.

3. Permainan “Bola Panas”



Gambar 2.8 Permainan Bola Panas

Sumber: Desain Peneliti

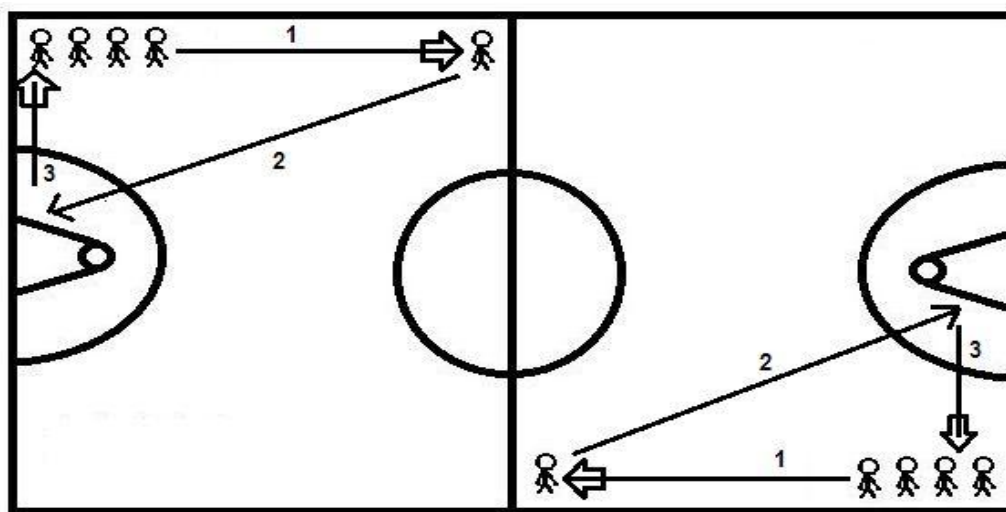
Penjelasan : Siswa dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok berjumlah 5 orang.

Langkah langkah pelaksanaan :

1. Setiap kelompok berbaris membentuk setengah lingkaran di tengah lapangan basket dengan jarak 3 meter antar pemain.


2. Saat mendengar aba-aba peluit pertama dari guru/peneliti, siswa diperintahkan melakukan passing bebas ke arah yang ia inginkan di kelompoknya masing-masing.
3. Ketika mendengar suara peluit kedua dari guru/peneliti siswa yang terakhir memegang bola harus melakukan *lay up shoot* secepat mungkin ke arah ring masing-masing.
4. Setelah melakukan *lay up shoot* siswa meletakkan bola basket di tempat semula dan kembali menuju barisan.
5. Perlakuan dilakukan sebanyak 8 kali dan akan dilakukan penjumlahan bola yang masuk antara kelompok a dan kelompok b.

4. Permainan “Bintang Jenderal”



Gambar 2.9 Permainan Bintang Jenderal

Sumber: Desain Peneliti

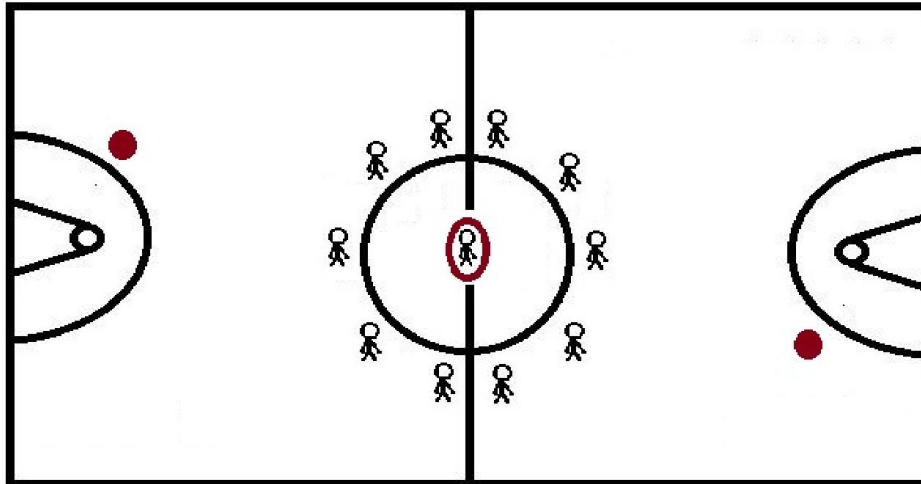


Penjelasan : Siswa dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok berjumlah lima orang. Dengan rincian, empat orang berbaris didekat garis *three point* dan satu orang siswa berdiri untuk melakukan *lay up shoot*.

Langkah langkah pelaksanaan :

1. Pada saat tiupan peluit pertama dari guru, siswa yang berada di barisan nomor satu mengoper bola ke rekan yang ada dihadapannya, setelah mengoper bola siswa tersebut berlari menggantikan posisi rekannya yang telah melakukan *lay up shoot*.
2. Siswa yang menerima bola operan, segera mendribel ke arah ring dan melakukan gerakan *lay up shoot*.
3. Jika bola hasil *lay up shoot* berhasil masuk, maka siswa tersebut boleh mengambil satu bintang jenderal kemudian kembali berbaris dan jika gagal siswa tidak mendapat bintang jenderal dan kembali berbaris didekat garis *three point*.
4. Ketika ada minimal satu orang siswa diantara dua kelompok yang sedang bermain tersebut telah mendapatkan empat bintang jenderal, maka kelompok tersebut menjadi pemenangnya.

5. Permainan “Penantang Terakhir”



Keterangan :

 = GURU  = BOLA
 = SISWA


Gambar 2.10 Permainan Penantang Terakhir

Sumber: Desain Peneliti

Penjelasan : Siswa dijadikan dua kelompok, masing-masing kelompok berjumlah lima orang. Setiap mereka diminta mengelilingi lingkaran lapangan bola basket.

Langkah langkah pelaksanaan :

1. Guru yang berada ditengah lingkaran menjelaskan aturan main kepada seluruh siswa.
2. Guru memberikan satu soal rebutan terkait seputar pengetahuan permainan bola basket.

- 
3. Jika ada satu siswa yang dapat menjawab soal yang diberikan guru, maka siswa tersebut bebas memilih apakah akan melakukan tantangan *lay up shoot* atau melemparkan kesempatan itu kepada temannya.
 4. Jika ia mengambil sendiri tantangan tersebut dan bola berhasil masuk dengan teknik yang benar maka siswa tersebut bebas mengeliminasi satu orang kompetitor mainnya Namun jika bola gagal masuk maka siswa tersebutlah yang akan tereliminasi.
 5. Jika kesempatan tantangan *lay up shoot* tersebut ia lemparkan ke kompetitor dan ternyata kompetitornya gagal memasukan bola maka kompetitornya akan tereliminasi tetapi jika kompetitornya berhasil memasukan bola dengan teknik yang benar maka siswa tersebutlah yang akan tereliminasi.
 6. Hanya akan ada satu kelompok yang tersisa yang akan menjadi pemenang didalam permainan ini.

C. Penelitian Yang Relevan

Berkaitan dengan memperkuat teori dalam penelitian ini, maka perlu diungkapkan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan variabel-variabel dalam penelitian ini. Beberapa hasil penelitian yang memiliki kaitan dengan variabel penelitian ini antara lain sebagai berikut :



Pertama hasil penelitian Joen Parningotan Purba²⁰ yang berjudul “Peningkatan Keterampilan *Shooting* Bola Basket Dengan Pendekatan Bermain Siswa Kelas VIII SMP Methodis 1 Medan Tahun Pelajaran 2014/2015” menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan *shooting* bola basket dengan penerapan pendekatan bermain.

Kedua hasil penelitian Bambang Tri Hendra²¹ yang berjudul “Peningkatan Keterampilan *Lay-up Shoot* Bola Basket Menggunakan Pembelajaran *Whole and Part* Pada Siswa Kelas Akselerasi di SMP Labschool Kebayoran Tahun 2015” hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan keterampilan *lay up shoot* bola basket menggunakan pembelajaran *whole and part*.

D. Kerangka Teoretik

1. Belajar

Proses belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Ada beberapa pengertian belajar. Menurut

²⁰ Joen Parningotan Purba, *Peningkatan Keterampilan Shooting Bola Basket Dengan Pendekatan Bermain Siswa Kelas VIII SMP Methodis 1 Medan Tahun Pelajaran 2014/2015* (Jakarta: PPs Universitas Negeri Jakarta 2014)

²¹ Bambang Tri Hendra, *Peningkatan Keterampilan Lay-up Shoot Bola Basket Menggunakan Pembelajaran Whole and Part Pada Siswa Kelas Akselerasi di SMP Labschool Kebayoran Tahun 2015* (Jakarta: PPs Universitas Negeri Jakarta 2014)

Syaiful Bahri Djamarah dalam bukunya “Psikologi Belajar” pengertian belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik.²²

Pendapat tersebut dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu kegiatan sadar yang dilakukan oleh seseorang atau individu yang melibatkan unsur jasmani dan rohani untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku dan pengalaman hidupnya dari hasil interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Dimiyati belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri.²³ Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa siswa adalah penentu terjadi atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi jika siswa memperoleh sesuatu yang ada disekitar lingkungan. Lingkungan yang ada berupa keadaan alam, benda-benda, tumbuhan-tumbuhan, manusia atau hal yang dijadikan bahan pembelajaran, Sehingga tindakan belajar sebagai perilaku belajar yang berproses pada disekelilingnya.

²² Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), h. 13.

²³ Dimiyati & Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Departemen Pendidikan & Kebudayaan dan Rineka Cipta, 2012), h. 7.

Sedangkan menurut Muhibbin Syah :

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat *fundamental* dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Oleh karenanya, pemahaman yang benar mengenai arti belajar dari segala aspek, bentuk, dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh pendidik.²⁴

Pendapat tersebut dapat dimaknai bahwa belajar adalah aktivitas proses yang berkelanjutan dan merupakan hal yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang siswa terima baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Oleh karena itu, pemahaman yang benar mengenai arti belajar dari segala aspek, bentuk, dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh setiap pendidik.

Banyak teori dan prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh para ahli yang satu dengan yang lain memiliki persamaan

²⁴ Muhibbun Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta:Rajawali Pers, 2009), h. 63.

dan juga perbedaan. Dari berbagai prinsip belajar tersebut terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat kita pakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi siswa yang perlu meningkatkan upaya belajarnya. Prinsip-prinsip itu berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung/berpengalaman, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, serta perbedaan individual.²⁵ Implikasi prinsip-prinsip belajar bagi guru terwujud dalam perilaku fisik dan psikis mereka. Kesadaran adanya prinsip-prinsip belajar terwujud dalam perilaku guru, dapat diharapkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran yang diselenggarakan.²⁶

Belajar sebagai proses atau aktivitas yang dipengaruhi oleh banyak faktor-faktornya. Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua yaitu:

- a) Faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar (*intern*). Faktor *intern* terbagi menjadi tiga yaitu:
 - (1) faktor jasmaniah (faktor kesehatan, cacat tubuh).
 - (2) Faktor Psikoogis (intelgensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan).
 - (3) Faktor kelelahan.
- b) Faktor yang ada di luar individu (*ekstern*), faktor *ekstern* terbagi menjadi tiga yaitu :
 - (1) Faktor Keluarga (cara orang tua mendidik, Keadaan ekonomi keluarga, suasana rumah).
 - (2) Faktor sekolah (metode mengajar, disiplin sekolah, Kurikulum).
 - (3) Faktor

²⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *op. cit.*, h. 42.

²⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *op. cit.*, h. 61.

masyarakat (bentuk kehidupan masyarakat, teman bergaul).²⁷

Nana sudjana juga berpendapat bahwa:

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain lain aspek yang ada pada individu.²⁸

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan dalam diri seseorang dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Unsur utama dalam belajar adalah individu sebagai peserta belajar, kebutuhan sebagai sumber pendorong, situasi belajar, yang memberikan kemungkinan terjadinya kegiatan belajar sehingga akan memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Selain itu belajar ialah suatu usaha untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan pada seseorang, sebagai hasil pengalaman dengan lingkungannya.

²⁷ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta: Rieneka Cipta, 2010), h. 54-71.

²⁸ Nana sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2014), h. 28.

2. Belajar Gerak

Schmidt dalam Heny Setyawati menjelaskan bahwa belajar gerak merupakan suatu rangkaian asosiasi latihan atau pengalaman yang dapat mengubah kemampuan gerak ke arah kinerja keterampilan gerak tertentu.²⁹ Dari pendapat Schmidt tersebut dapat dipahami bahwa belajar gerak adalah suatu pengalaman gerak yang terangkai yang mampu mengubah kapasitas kemampuan gerak menuju ke spesifikasi keterampilan gerak tertentu yang lebih terampil.

Selain itu menurut Slamet Riyadi :

Pada dasarnya belajar gerak (*motor learning*) merupakan suatu proses belajar yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai keterampilan gerak secara efektif dan efisien. Belajar Gerak adalah belajar yang diwujudkan melalui respon-respon *muscular* yang diekspresikan dalam gerakan tubuh atau bagian tubuh, yang merupakan sarana untuk mencapai tujuan belajar yang tercakup di dalam domain psikomotor. Sedangkan belajar gerak di dalam olahraga menurut Slamet Riyadi ialah berkenaan dengan upaya meningkatkan keterampilan gerak tubuh secara keseluruhan dan upaya penguasaan pola-pola gerak keterampilan dalam kaitannya dengan konsep ruang, waktu dan gaya.³⁰

²⁹ Heny Setyawati. *Pemberian Umpan Balik Dalam Belajar Gerak*, Jurnal Ilmiah SPIRIT, ISSN; 1411-8319 Vol. 11 No. 2 Tahun 2011. h. 28.

³⁰ Slamet Riyadi. *Pemrosesan Informasi Dalam Belajar Gerak*, Jurnal Ilmiah SPIRIT, ISSN; 1411-8319 Vol. 11 No. 2 Tahun 2011. h. 2-3.

Dari kedua pendapat Slamet Riyadi di atas dapat diambil pengertian bahwa belajar gerak adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan agar dapat mewujudkan pola-pola gerakan keterampilan yang efektif dan efisien. Dalam proses belajar dikenal adanya bermacam-macam kegiatan yang memiliki corak yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, baik dalam aspek materi dan metodenya maupun dalam aspek tujuan dan perubahan tingkah laku yang diharapkan salah satu contohnya yakni belajar keterampilan.

Senada apa yang disampaikan oleh Slamet Riyadi, Menurut Muhibbin Syah Belajar keterampilan adalah belajar dengan menggunakan gerakan-gerakan motorik yakni yang berhubungan dengan urat syaraf dan otot-otot/neuromuskuler. Tujuannya adalah memperoleh dan menguasai keterampilan jasmaniah tertentu.³¹

Dari penjelasan tersebut dapat berarti bahwa belajar keterampilan adalah suatu aktifitas belajar gerak raga yang erat hubungannya dengan perkembangan neuromuskuler, urat syaraf yang ditujukan agar memperoleh dan menguasai keterampilan jasmaniah tertentu.

³¹ Muhibbun Syah, *op. cit.*, h.126.

Selanjutnya Widiastuti di dalam bukunya yang berjudul “Tes dan Pengukuran Olahraga” juga menjelaskan terkait tentang gerak keterampilan, menurutnya gerak keterampilan adalah gerak yang mengikuti pola atau bentuk tertentu yang memerlukan koordinasi dan kontrol sebagian atau seluruh tubuh yang bisa dilakukan melalui proses belajar.³²

Dari Pendapat Widiastuti tersebut dapat dipahami bahwa gerak keterampilan adalah suatu gerakan yang memiliki pola/bentuk tertentu yang mana gerakan tersebut diminta untuk diikuti dan rangkaian pola/bentuk dari gerakannya memerlukan koordinasi dan kontrol. Karena di dalam penelitian ini antara *dribbling*, *stepwork*, menaruh bola dan *followthrough* harus memiliki koordinasi yang baik saat melakukan gerakan *lay up shoot*.

Disamping itu menurut Richard Decaprio pembelajaran motorik yang diadakan di sekolah adalah suatu proses pembentukan sistematika kognitif tentang gerak pada diri setiap siswa, yang kemudian diaplikasi dalam psikomotor, mulai dari tingkat keterampilan gerak yang sederhana hingga keterampilan gerak yang kompleks, sebagai gambaran fisiologis yang dapat

³² Widiastuti, *Tes dan Pengukuran Olahraga* (Jakarta:PT Bumi Timur Jaya, 2011), h. 196.

membentuk aspek psikologis untuk mencapai otomatisasi gerak.³³

Berdasarkan penjelasan tersebut dimaknai bahwa pembelajaran motorik yang diajarkan di sekolah adalah suatu proses pembentukan kerangka berpikir tentang gerak pada diri setiap siswa, yang kemudian diperagakan dalam bentuk gerakan, mulai dari tingkat keterampilan gerak yang sederhana hingga keterampilan gerak yang semakin rumit sampai menuju ke tahap otomatisasi.

Selain itu menurut Samsudin tahapan dalam mempelajari gerak (motorik) terdiri dari tiga tahapan yakni:

1. Tahap Verbal Kognitif
Tahap belajar motorik melalui uraian lisan atau menangkap penjelasan konsep tentang gerak yang akan dilakukan
2. Tahap Belajar Asosiatif
Tahap belajar untuk menyesuaikan konsep ke dalam bentuk gerakan dengan mempersepsikan konsep gerakan pada bentuk perilaku gerak yang dipelajarinya/mencoba-coba gerakan dan memahami gerak yang dilakukan.
3. Tahap Otomatisasi
Adalah melakukan gerakan dengan berulang-ulang untuk mendapatkan gerakan yang benar secara alamiah.³⁴

³³ Richard Decaprio, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013.) h. 18

³⁴ Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2008) h. 15-16.

Berdasarkan dari beberapa uraian pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar gerak adalah serangkaian aktifitas pembelajaran yang berkaitan dengan latihan yang mengarah pada perubahan kemampuan seseorang sehingga mampu menampilkan gerakan-gerakan yang benar, efisien, dan mencapai tahap otomatisasi. Dalam penelitian ini belajar gerak yang diharapkan adalah siswa mampu melakukan gerakan-gerakan dengan benar dan berusaha mencapai tahap otomatisasi.

3. Hasil Belajar *Lay Up Shoot*

Menurut Asep Jihad dalam bukunya yang berjudul *Evaluasi Pembelajaran* menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.³⁵ Dari penjelasan tersebut bahwa hasil belajar pada hakekatnya adalah hasil dari proses perubahan perilaku siswa dalam bakat pengalaman dan pelatihan. Dalam penelitian ini hasil belajar gerak yang ingin ditingkatkan adalah hasil belajar gerak *lay up shoot* yakni tidak hanya melihat perubahan secara hasil namun juga dilihat dari perubahan proses belajarnya,

³⁵ Asep Jihad. *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009). h. 14.

Selanjutnya menurut Dimiyati dan mudjiono evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan/atau pengukuran hasil belajar.³⁶ Artinya hasil belajar ialah hasil suatu kegiatan belajar mengajar dengan mengevaluasi pengalaman belajar, menilai proses dan hasil belajar siswa. Gagne dalam Sudjana, mengemukakan lima kategori tipe hasil belajar: (a) *Verbal information*, (b) *intelektual skill*, (c) *cognitive strategy*, (d) *attitude* dan (5) *motor skill*.³⁷

Dari pendapat gagne tersebut dapat diartikan bahwa tipe hasil belajar itu terdiri dari 5 macam yaitu pertama informasi yang didapat melalui *verbal* seperti membaca, mengarang, cerita. Kedua kecerdasan intelektual. Ketiga strategi mengatur kegiatan kognitif. Keempat hasil belajar yang dinilai dari sikap/tingkah laku. Dan kelima adalah keterampilan gerak yang berhubungan dengan kesanggupan menggunakan gerak raga sehingga memiliki rangkaian urutan gerakan yang teratur, luwes, cepat, dan tepat.

Berdasarkan penjelasan teori-teori yang dipaparkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa dari kegiatan belajar beberapa

³⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *op. cit.*, h. 156.

³⁷ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo, 2014), h. 45.

aspek yang diubah seperti aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Dalam penelitian ini hasil belajar gerak yang ingin diketahui hasil belajar dari *lay up shoot* bola basket dengan cara membuat seperangkat alat tes keterampilan *lay up shoot*, karena untuk mengetahui perubahan hasil belajar *lay up shoot* bola basket yang dialami siswa.

4. Pendekatan Bermain

Pendekatan menurut Rusman, dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran.³⁸ Pendekatan dalam pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran lebih bersifat prosedural yang berisi tahapan-tahapan tertentu. Kegiatan belajar mengajar, penyusunan suatu strategi merupakan kegiatan awal dari seluruh proses belajar mengajar. Oleh karena itu, strategi memiliki pengaruh ataupun dampak yang besar terhadap hasil belajar siswa bahkan menentukan. Atas dasar itulah pengetahuan dan keterampilan menyusun strategi belajar mengajar sangat diperlukan guru atau pengajar demi tercapainya tujuan pengajaran.

³⁸ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2011), h. 132.

Permainan, bermain atau padanan kata dalam bahasa Inggris disebut "*games*" (kata benda), "*to play*" (kata kerja), "*toys*" (kata benda) ini berasal dari kata 'main'. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata main berarti "melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak); berbuat sesuat dengan sesuka hati, berbuat asal saja."

Menurut Dini Rosdiani Permainan adalah bentuk kegiatan yang dikerjakan dengan mengikuti aturan tertentu yang biasa disebut aturan permainan.³⁹ Sedangkan Achmad Paturusi berpendapat bahwa:

Permainan adalah bagian penting dari proses pendidikan. Guru pendidikan jasmani dan olahraga naturalis yakin bahwa bermain adalah akibat langsung dari perhatian anak yang merupakan titik awal untuk mengajarkan perilaku sosial yang diinginkan. Melalui bermain anak mengenal lingkungannya, yang memungkinkan guru memperkenalkan banyak hal-hal esensial tentang hubungan sosial.⁴⁰

Jadi dapat diartikan bahwa suatu permainan itu, diidentikkan dengan aturan tertentu yang dibuat untuk kelangsungan permainan itu sendiri. Serta bermain itu merupakan titik awal

³⁹ Dini Rosdiani, *Dinamika Olahraga dan Pengembangan Nilai* (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 77.

⁴⁰ Achmad Paturusi, *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012), h. 49.

untuk mengajarkan perilaku sosial yang diinginkan. Melalui bermain anak mengenal lingkungannya, yang memungkinkan guru memperkenalkan banyak hal-hal esensial tentang hubungan sosial.


Selain itu Piaget dalam Mayesty mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang.⁴¹ Dari pendapat yang disampaikan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang berulang-ulang yang diharapkan mampu mendatangkan kegembiraan dan bermain diharapkan sebagai sarana eksplorasi, mengekspresikan perasaan, berekreasi dan belajar secara menyenangkan.

Selanjutnya menurut Yuliani fungsi bermain antara lain:

(1) dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya; (2) dapat mengembangkan keterampilan emosinya,.."; (3) dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya,.."; (4) dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri,..".⁴²

⁴¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2009), h. 144.

⁴² *Ibid.*, h. 145.



Dari pendapat di atas dapat tergambar bahwa fungsi bermain itu sangat berguna untuk kelangsungan proses pembelajaran di sekolah karena melalui bermain secara fisik siswa dapat memperkuat otot dan memahami kerja tubuhnya, mengembangkan keterampilan emosi, mampu mengembangkan intelektualnya lewat eksplorasi sesuatu yang terlihat dari dirinya dan siswa dapat mengembangkan kemandirian diri dengan belajar bijaksana mengambil keputusan.

Melalui bermain pula anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan serta berperan dalam meningkatkan nilai-nilai kehidupan dan memperoleh pengalaman yang menggembirakan.

Oleh karena itu, guru hendaknya mampu merancang pembelajaran dengan konsep bermain yang kreatif sehingga dapat membawa para siswanya untuk bisa terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena strategi pembelajaran yang kreatif memiliki pengaruh ataupun dampak yang besar terhadap hasil belajar siswa.

Atas dasar itulah pengetahuan dan keterampilan menyusun strategi belajar mengajar dalam hal ini konsep pembelajaran bermain yang kreatif begitu diperlukan guru atau pengajar demi tercapainya tujuan pengajaran.

Senada yang disampaikan oleh Athey (1984) dan Hendrick (1986) yang dikutip dalam buku Montolalu dkk juga berpendapat bahwa dengan bermain memberi anak-anak kesempatan untuk menguji tubuhnya, melihat seberapa baik anggota tubuhnya berfungsi. Bermain membantu mereka merasa percaya diri secara fisik, merasa aman, dan mempunyai keyakinan diri.⁴³ Sedangkan menurut Montolalu dkk sendiri bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir anak-anak.⁴⁴ Dari penjelasan di atas dapat diberikan pengertian bahwa bermain merupakan suatu kesempatan untuk menguji keadaan seberapa baik anggota tubuh anak itu berfungsi dan untuk menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir anak-anak.

⁴³ B.E.F. Montolalu, dkk., *Bermain dan Permainan Anak* (Banten: Universitas Terbuka, 2014) h. 1.14.

⁴⁴ *Ibid.*, h.1.15.

Menurut Masitoh, dkk. Bermain itu memiliki berbagai fungsi selain keterampilan gerak yang dimantapkan, bermain juga ikut memantapkan interaksi sosial.⁴⁵ Kemudian dilanjutkan bahwa rancangan kegiatan bermain itu meliputi penentuan tujuan dan tema kegiatan bermain; macam kegiatan bermain; tempat dan ruang bermain; bahan dan peralatan bermain; dan urutan langkah bermain.⁴⁶ Pendapat di atas dapat berarti bahwa melalui bermain anak akan diberikan suatu perlakuan agar keterampilan geraknya bisa maksimal dikuasai dan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang kegiatan bermain diantaranya penentuan tujuan dan tema kegiatan bermain, macam kegiatan bermain, tempat dan ruang bermain, bahan dan peralatan bermain, dan urutan langkah bermain.

Selanjutnya menurut Yuliani dan Bambang menyimpulkan bahwa :

(1) bermain adalah sarana melatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individual yang kompeten. (2) bermain adalah pengalaman multidimensi yang melibatkan semua indera dan menggugah kecerdasan jamak seseorang. (3) bermain merupakan kendaraan untuk belajar tentang

⁴⁵ Masitoh, dkk., *Strategi Pembelajaran TK* (Jakarta:Universitas Terbuka, 2007) h. 9.6.

⁴⁶ *Ibid.*, h. 9.15.

bagaimana seharusnya belajar (*learning how to learn*).⁴⁷

Dari pendapat tersebut dapat diambil pengertian bahwa bermain merupakan sarana untuk melatih keterampilan yang melibatkan semua indera dan menggugah kecerdasan jamak seseorang dan merupakan kendaraan untuk belajar tentang bagaimana seharusnya belajar sehingga diharapkan siswa dapat mengembangkan berbagai potensinya, baik potensi jasmani, kognitif, emosi, kreativitas dan pada akhirnya prestasi siswa.

Pendekatan bermain yang salah satu bentuk kegiatan di dalam proses mengajar pendidikan jasmani. Hal ini dikarenakan bermain dalam pendidikan jasmani merupakan bagian dari belajar, hal ini didasari oleh beberapa pendapat di atas Bermain dan permainan merupakan alat pendidikan melalui aktivitas jasmani, bahwa dengan bermain akan terjadi stimuli mengembangkan daya pikir dan kemampuan fisik atau jasmani. Bila anak-anak mendapatkan kesempatan bermain yang sesuai dengan pilihannya, maka tidak pernah terjadi hal-hal merugikan, bahkan akan terjadi nilai tambah baginya mengenai kebutuhan materi pengembangan diri dan pengembangan emosional. Maka melalui

⁴⁷ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: PT Indeks, 2010), hh. 35-37.



pendekatan bermain inilah siswa dapat menghubungkan antara kemampuan aktual siswa dan kemampuan potensi siswa. Pendekatan bermain dapat mengembangkan penguasaan diri; maksudnya adalah didalam bermain siswa tidak dapat bertindak sembarangan, siswa mesti bertindak sesuai dengan prosedur yang disepakati bersama atau skenario.

Dari semua pendapat-pendapat yang telah disebutkan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang memiliki unsur kegembiraan yang disukai oleh anak-anak maupun remaja. Bermain yang dilakukan secara terencana dan sistematis sangat bermanfaat untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain dan permainan merupakan alat pendidikan melalui aktivitas jasmani, bahwa dengan bermain akan terjadi stimuli mengembangkan daya pikir dan kemampuan fisik atau jasmani.

Mengingat bahwa kedudukan pendekatan sebagai alat motivasi dan strategi pembelajaran, dan sebagai alat untuk mencapai tujuan, maka dalam penerapannya perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa didik. Pendekatan bermain dalam proses belajar mengajar adalah usaha yang dilakukan oleh guru dalam menyiasati proses belajar agar tujuan pengajaran yang

sudah ditetapkan dalam program pengajaran dapat diserap oleh siswa secara efektif. Artinya bahwa pendekatan bermain disini merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsep dalam bentuk permainan. Dalam pelaksanaan pembelajaran bermain menerapkan suatu teknik cabang olahraga ke dalam bentuk permainan karena bermain dapat disesuaikan dengan kondisi lingkungan yang ada di sekitar sehingga bermain merupakan sarana penyaluran hasrat gerak dalam meningkatkan keterampilan geraknya. Melalui permainan, diharapkan akan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar menjadi lebih tinggi, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

Dalam kegiatan pembelajaran, para pendidik dituntut memiliki kemampuan merencanakan materi model tindakan bermain yang tepat, kreatif dan variatif. Sifat pengajaran yang dijelaskan di atas merupakan acuan bagi guru dalam memberikan suatu pengajaran permainan kepada siswa, sehingga siswa dapat memahami dan merasakan makna dari permainan yang diberikan. Permainan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah permainan rangkaian yang materinya disampaikan dengan standar kompetensi dalam kurikulum. Pendekatan bermain memberikan variasi kepada siswa untuk dapat meningkatkan

keterampilan siswa dalam melakukan teknik *lay up shoot* dan merangsang anak melakukan gerakan yang diperintahkan sesuai dengan materi yang akan diberikan.

5. Pendidikan Jasmani

Menurut UNESCO didalam *The Declaration of Berlin- UNESCO's World Sport Ministers Conference* (MINEPS V) menjelaskan bahwa *"Physical education is the most effective means of providing all children and youth with the skills, attitudes, values, knowledge and understanding for longlife participation in society."*⁴⁸ Artinya pendidikan jasmani adalah cara yang paling efektif untuk bagi semua anak-anak dan remaja dalam rangka memberikan keterampilan, sikap, nilai-nilai, pengetahuan dan pemahaman agar mampu berpartisipasi di kehidupan bermasyarakat.

Dari definisi di atas dapat dipahami bahwa pada dasarnya merupakan pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian keterampilan gerak, sikap, nilai-nilai olahraga/kehidupan, pengetahuan serta pemahaman yang komprehensif sehingga mampu dan terlibat aktif di kehidupan sosial masyarakat.

⁴⁸ Nancy McLennan and Jannine Thompson, *Quality Physical education* (Paris: UNESCO Publishing, 2015), h.6.

Husdarta menjelaskan bahwa “pendidikan jasmani dan kesehatan pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam fisik, mental, serta emosional.⁴⁹ Pendapat di atas berarti bahwa pendidikan jasmani dan kesehatan sebenarnya bagian dari sistem pendidikan yang memanfaatkan aktivitas gerak fisik dan kesehatan sebagai alat untuk mengubah kualitas individu secara holistik.

Selain itu menurut Syarifudin Malobulu dkk menjelaskan bahwa pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.⁵⁰ Pendapat tersebut dapat disintesisakan bahwa suatu proses pendidikan yang mempergunakan kegiatan gerak raga kepada anak dan memperlakukannya mereka sebagai satu kesatuan utuh antara fisik dan mentalnya .

Menurut Dini Rosdiani dalam bukunya yang berjudul “Dinamika Olahraga dan Pengembangan Nilai” menganggap

⁴⁹ H.J.S Husdarta, *Manajemen Pendidikan Jasmani* (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 3.

⁵⁰ Syarifudin Malobulu dkk, *Olahraga dan Pendidikan Jasmani dalam Wajah Keutuhan NKRI* (Jakarta: PT Ardadizya Jaya, 2011), h.120.

bahwa program pendidikan jasmani adalah pendidikan yang menilai segala aspek kepribadian peserta didik mencakup pengetahuan, sikap, perbuatan, keterampilan dan nilai-nilai dibalik itu.⁵¹ Selanjutnya menurut Supandi dalam buku Dini Rosdiani menjelaskan bahwa “Pendidikan jasmani adalah olahraga yang dilakukan tidak semata-mata untuk mencapai suatu prestasi, terutama dilakukan di sekolah-sekolah terdiri atas latihan-latihan tanpa alat dan dengan alat, dilakukan di dalam ruangan dan lapangan terbuka.”⁵²

Kedua pendapat yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan lapangan terbuka atau didalam ruangan sekolah guna untuk menilai aspek pengetahuan, sikap, perbuatan, keterampilan dan nilai-nilai yang terkandung dibalik pendidikan jasmani.

Pendapat lain disampaikan oleh Samsudin, bahwa Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara

⁵¹ Dini Rosdiani, *Dinamika Olahraga dan Pengembangan Nilai* (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 88.

⁵² *Ibid.*, h. 69.

sistematik bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif sosial dan emosional.⁵³

Selanjutnya Samsudin dalam bukunya yang berjudul “Desain Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan” menjelaskan tentang fokus program Pendidikan Jasmani di SMP Kelas VII-IX. Pada tingkat usia ini, program pendidikan jasmani dipandang sebagai tempat untuk belajar *fair play* dan jiwa sportivitas yang baik. Siswa juga ingin belajar aktivitas, dimana membuktikan pemanfaatan waktu luang. Sebagian besar siswa juga menginginkan bermain dalam suatu tim.⁵⁴

Dari pendapat Samsudin tersebut dipahami bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang menggunakan kegiatan fisik dan aktivitas yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan kualitas individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif sosial dan emosional. Selanjutnya Achmad Paturusi berpendapat bahwa:

Pendidikan jasmani berarti program pendidikan lewat gerak atau permainan atau olahraga. Di dalamnya terkandung arti bahwa gerakan, permainan atau cabang olahraga tertentu yang dipilih hanyalah alat untuk mendidik. Mendidik apa? Paling tidak fokusnya pada keterampilan anak. Hal ini dapat berupa keterampilan

⁵³ Samsudin, *Desain Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2014) h.151.

⁵⁴ *Ibid.*, h. 158.

fisik dan motorik, keterampilan berfikir dan keterampilan memecahkan masalah, dan bisa juga keterampilan emosional dan sosial.⁵⁵

Jadi dari beberapa pendapat yang disampaikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah serangkaian gerak raga yang di dalamnya terkandung berupa suatu rangkaian gerakan, permainan atau cabang olahraga tertentu yang dipilih hanyalah alat untuk mendidik. untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam fisik, mental, serta emosional. Dalam penelitian ini peneliti materi pendidikan jasmani yang dipilih adalah permainan bola basket. Peneliti akan mencoba untuk meningkatkan salah satu keterampilan siswa dalam permainan bola basket yaitu teknik *lay up shoot*.

6. Lay Up Shoot Bola Basket

Bola basket merupakan salah satu olahraga yang populer dan menarik umumnya dikalangan kaum muda. Sekarang ini bola basket telah menjangkau seluruh bangsa di lima benua, begitu juga di Indonesia. Bola basket adalah olahraga bola dimana dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain mencoba mencetak angka dengan memasukan bola ke dalam keranjang.

⁵⁵ Achmad Paturusi, *op. cit.*, h. 29.

Untuk menjadi seorang pemain bola basket yang lengkap sangat penting menguasai teknik *lay up shoot*.

Di dalam peraturan resmi bola basket tahun 2012 didefinisikan bahwa permainan bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua (2) tim yang masing-masing terdiri dari lima (5) pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka.⁵⁶

Dari definisi di atas dipahami bahwa permainan bola basket adalah suatu permainan yang dilakukan oleh dua tim yang masing-masing tim tersebut terdiri lima orang pemain yang mana dari lima orang pemain tersebut akan melakukan beragam teknik bermain bola basket ke segala penjuru lapangan permainan.

Sedangkan menurut Nuril Ahmadi permainan bola basket adalah permainan yang juga menyuguhkan kepada penonton banyak hal seperti *dribbling* sembari meliuk-liuk dengan lincah, tembakan yang bervariasi, terobosan yang fantastik, gerakan yang penuh tipu daya dan silih bergantinya mencetak poin dari regu yang bertanding.⁵⁷

⁵⁶ PB. Perbasi, *Peraturan Resmi Bola Basket 2012* (Jakarta: PB Perbasi, 2012), h.1

⁵⁷ Nuril Ahmadi, *Permainan Bolabasket* (Solo: Era Intermedia, 2007), h. 2.

Dari pemahaman Nuril Ahmadi di atas permainan bola basket adalah suatu permainan yang memiliki daya tarik tersendiri karena gerakan yang dipersembahkan kepada penonton bervariasi dan penuh dengan gerakan yang fantastis.

a. Pengertian *Lay Up Shoot*

Menurut Danny Kosasih yang dikutip dalam jurnal Taufik Hidayah *lay up shoot* adalah tembakan yang dilakukan dengan jarak dekat sekali dengan ring basket, kemudian seolah-olah bola itu diletakan kedalam keranjang yang didahului dengan gerakan satu ataupun dua hitungan kaki.⁵⁸

Pendapat di atas menerangkan bahwa *lay up shoot* adalah suatu teknik tembakan dalam bola basket yang pelaksanaannya dilakukan dengan jarak yang sangat dekat dengan ring basket dan seakan-akan bola tembakan *lay up shoot* tersebut diletakan saja kedalam ring basket.

Sedangkan menurut Vic Ambler *lay up shoot* merupakan tembakan yang paling aman dan paling efektif kalau pemain yang memegang bola tadi tidak dibayangi

⁵⁸ Taufik Hidayah dan Setya Rahayu, “ *Sumbangan Kekuatan Otot Jari, Otot Perut dan Daya Ledak Otot Tungkai Dalam Reverse Lay up*” (Semarang: Journal of Sport Sciences and Fitness, 2012) h. 52.

lawan. Pemain-pemain muda seringkali kehilangan kesempatan bagus ini dan melakukan tembakan berulang kali karena mereka tidak mampu melokasi letak jala yang tepat dengan matanya.⁵⁹

Dari pendapat tersebut berarti *lay up shoot* merupakan suatu tembakan yang berkategori paling aman dan efektif ketika sang pemain memiliki kesempatan yang bagus yang tidak dijaga oleh lawan.

Menurut Hal Wissel dalam bukunya yang berjudul *Basketball Steps To Success* menjelaskan bahwa:

“The layup shot is used near the basket after a cut or drive. To jump high on a layup, you must have speed on the last three or four steps of your cut or drive, but you must also control your speed. Step with your opposite foot. The step before your layup should be short so you can quickly dip your takeoff knee in order to change forward momentum to upward momentum. Lift your shooting-side knee and the ball straight up as you jump, bringing the ball between your ear and shoulder..”

“Shoot the ball off your index finger with a soft touch.”⁶⁰

⁵⁹ Vic Ambler, *Petunjuk untuk Pelatih & Pemain Bola Basket* (Bandung: Pionir Jaya, 2009), h. 33.

⁶⁰ Hal Wissel, *Basket Ball Steps To Success* (United State of America: Humaan Kinetics, 2012 h.99).



Dari pendapat Hal Wissel tersebut dapat diartikan bahwa:

lay up shoot digunakan ketika berada di dekat keranjang saat berada di dekat keranjang bola bisa dipotong atau men-*drive* bola. Untuk mendapat lompatan yang tinggi ketika *lay up shoot*, berikutnya anda harus memiliki kecepatan pada saat tiga atau empat langkah terakhir sebelum bola dipotong atau di-*drive*, tetapi juga harus mengontrol kecepatan Anda. Langkahkan dengan kaki yang berlawanan. Langkah kaki sebelum *lay up shoot* haruslah pendek sehingga dapat dengan cepat memasukan lutut agar lepas landas sehingga mengubah jangkauan momentum ke depan dan momentum ke atas. Angkat lutut anda saat sisi menembak dan bola lurus ke atas ketika melompat bawa bola antara telinga dan bahu. Tembakan *lay up shoot* menggunakan indeks jari optimum (antara telunjuk dengan jari tengah) dengan sentuhan lembut.

Selanjutnya Nuril Ahmadi berpendapat bahwa tembakan *lay up* merupakan tembakan yang dilakukan dengan jarak dekat sekali dengan ring basket, hingga seolah-olah bola itu diletakkan ke dalam ring basket yang didahului dengan gerak dua langkah.⁶¹

Pendapat tersebut dapat dipahami bahwa Tembakan *lay up shoot* adalah jenis tembakan yang efektif, karena dilakukan pada jarak yang sedekat-dekatnya

⁶¹ Nuril Ahmadi, *op. cit.*, h.19.

dengan ring basket. Hal ini menguntungkan sebab menembak dari jarak yang jauh dapat diperdekat dengan ring basket dengan cara melakukan lompat-langkah-lompat.

Tiga hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan tembakan *lay up*, yaitu (1) Saat menerima bola, badan harus dalam keadaan melayang; (2) Saat melangkah, langkah pertama harus lebar atau jauh guna mendapatkan jarak maju sejauh mungkin, langkah kedua pendek untuk memperoleh awalan tolak agar dapat melompat setinggi-tingginya; (3) Saat melepaskan bola, bola harus dilepas dengan kekuatan kecil.⁶²

Dari pemaparan pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa ketika belajar melakukan *lay up shoot*, biasakan berlari dengan langkah lebar dengan badan condong ke depan. Kemudian berilah tanda dan rintangan agar dapat melangkahkan kaki sesuai dengan langkah *lay up shoot*, langkah pertama lebar kemudian langkah kedua pendek dan diakhiri dengan lompatan setinggi-tingginya.

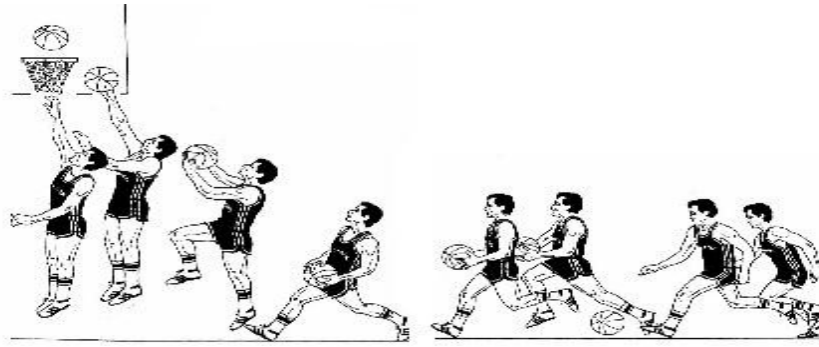
Langkah pertama harus lebar dan badan condong ke depan untuk memperoleh jarak maju sejauh mungkin

⁶² Nuril Ahmadi, *op. cit.*, h.19-20.

dan memelihara keseimbangan. Langkah kedua pendek dengan maksud mempersiapkan diri untuk membuat awalan agar dapat menolakkan kaki sekuat-kuatnya supaya memperoleh lompatan setinggi-tingginya. Lompatan terakhir harus setinggi-tingginya dengan maksud mendekatkan diri dengan keranjang basket dan menghilangkan kecepatan ke depan. Setelah langkah kaki terakhir, kaki ditolakkan sekuat-kuatnya agar dapat mencapai titik tinggi sedekat mungkin dengan keranjang basket. Pada saat berhenti pada titik tertinggi, luruskan tangan memegang bola ke atas dan pada saat berhenti lepaskan tangan kiri yang membantu memegang bola serta lecutkan pergelangan tangan yang memegang bola (tangan kanan) hingga jalannya bola tidak kencang.

Lay up shoot dapat dilakukan dengan didahului berlari dan menuju ke arah ring basket. Dalam *lay up shoot* sebaiknya dilatih terlebih dahulu, sebelum dilaksanakan pada saat bermain sesungguhnya. Hal tersebut dikarenakan *lay up shoot* memerlukan langkah dua atau lompat-langkah-lompat, yang akan berakibat melakukan pelanggaran.

Berikut ini contoh gambar gerakan pelaksanaan *lay up shoot*:



Gambar 2.11 Pelaksanaan *Lay up shoot*⁶³
 Sumber: Nuril Ahmadi, Permainan Bola Basket
 (Surakarta: Era Entermedia, 2007)

Dari gambar di atas dapat diberi penjelasan bahwa gerakan *lay up shoot* saat menerima bola dua langkah terakhir, harus dalam keadaan melayang dengan lompatan pertama sejauh mungkin yang mempunyai manfaat untuk meninggalkan lawan yang menjaga. Kemudian satu langkah terakhir melangkah, dilakukan dengan langkah pendek yang berfungsi untuk mempertahankan keseimbangan badan dan memperoleh awalan pada lompatan berikutnya dan terakhir saat pelepasan bola, *finishing touch* bola dilakukan dengan

⁶³ Nuril Ahmadi *op. cit.*, h. 20.

kekuatan kecil dan sebaiknya dipantulkan papan disekitar petak kecil yang tergambar pada papan basket.

Menurut Jon Oliver tembakan seperti *lay up* dengan tangan kanan (*overhead*), yang dilakukan oleh seorang posisikan lengan kananmu tinggi-tinggi dan tekuklah lengan yang akan kamu pakai untuk menembak sampai membentuk sudut 90 derajat sehingga lengan tersebut membentuk huruf L.⁶⁴

Curriculum Council Australia menjelaskan teknik dalam *lay up* bola basket adalah:

- (1) Tahap Persiapan yang terdiri dari: menggiring dengan kontrol, pandangan mengarah ke keranjang, bola berada pada kedua tangan saat mendekati keranjang, salah satu tangan mengangkat bola, kaki tolak kiri bagi yang *lay up* dengan tangan kanan;
- (2) Tahap Eksekusi yang terdiri dari: bergerak mendekati keranjang untuk mendapatkan sudut yang sesuai, meluruskan lutut kiri untuk mendapatkan gaya keatas/ vertikal dan kaki kanan tetap ditekuk 90 derajat dan tetap diangkat, lengan yang menembak bola diluruskan, jari-jari melepaskan bola dengan lembut;
- (3) Tahap Kompleksitas yang terdiri dari: bola menyentuh pojok kanan atas garis kotak kecil pada papan, mendarat dengan keseimbangan dengan lutut meredam tumbukan.⁶⁵

⁶⁴ Jon Oliver, *Dasar-Dasar Bola Basket* (Bandung: Pakar Raya, 2007) h.14.

⁶⁵ Curriculum Council, *Physical Education Studies: support materials for practical examination Basketball*, p. 7, 2008 (<http://www.curriculum.wa.edu.au>) h.8

Dari teori-teori yang dikemukakan di atas maka *lay up shoot* adalah suatu gerakan menembak yang dilakukan dengan jarak dekat sekali dengan keranjang basket, hingga seolah-olah bola itu diletakkan ke dalam keranjang basket yang didahului dengan menggiring dengan kontrol dan gerak dua langkah. Gerakan melangkah dapat dilakukan ketika menerima operan atau saat menggiring bola. Melangkahkan kaki dua kali, mengoper atau menembakkan bola merupakan unsur yang sangat penting dalam gerakan *lay up shoot*.

b. Kesalahan-kesalahan umum dalam melakukan *lay up shoot*.

Salah satu dari kebanyakan kesalahan umum yang dilakukan saat melakukan tembakan *lay up shoot* adalah pada saat pelepasan bola yang dilakukan dengan kecepatan terlalu besar. Adapun kesalahan-kesalahan umum dalam melakukan *lay up*:

- a. Langkah pertama terlalu tinggi.
- b. Menerima bola tidak dalam keadaan melayang.
- c. Melepaskan bola dengan kekuatan terlalu besar.
- d. Saat melayang kaki lemas bergantung tetapi aktif digerakkan.⁶⁶

⁶⁶ Nuril Ahmadi, *op. cit.*, h. 21.

Dari penjelasan di atas maka untuk meminimalisir kesalahan biasakanlah berlari dengan langkah dengan yang lebar, menerima bola dalam keadaan melayang dan kaki tidak dilemaskan dan lepaskan bola dengan kekuatan yang kecil. Selanjutnya menurut Akros Abidin:

Tembakan *lay up* dilakukan dekat dengan ring basket, setelah menyelip bola atau menggiring bola. Untuk dapat melakukan tembakan *lay up* harus mempunyai kecepatan pada tiga atau empat langkah terakhir pada saat mendapat bola tetapi tetap mengontrol tembakan yang berlawanan arah. Langkah sebelum melakukan *lay up* haruslah pendek sehingga dapat segera membungkuk lalu mengangkat lutut untuk melakukan lompatan. Angkat lutut menembak dan bola lurus ke atas sambil melompat dan bawa bola di antara telinga dan bahu. Arahkan lengan, pergelangan, dan jari-jari lurus ke arah ring basket dengan sudut antara 45 sampai 60 derajat dan bola lepaskan bola telunjuk jari tengah dengan sentuhan halus. Pertahankan posisi tangan menyeimbang pada bola sampai bola terlepas. Lakukan gerakan *follow through* dengan tetap mengangkat lengan dan lurus terentang pada siku, telunjuk menunjuk lurus pada target dan telapak tangan untuk menembak menghadap kebawah.⁶⁷

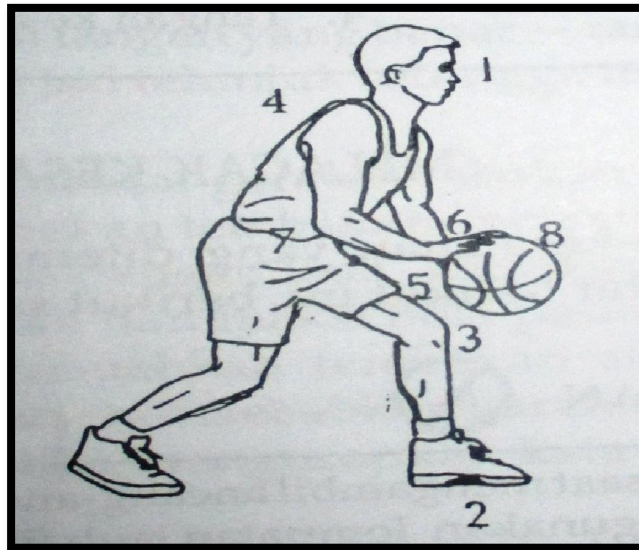
Menurut Hal Wissel tembakan *lay up* dilakukan dekat dengan keranjang setelah menyalib atau

⁶⁷ Akros Abidin, "*Bola Basket Kembar*" (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 1999) h. 65.

menggiring bola, menurutnya terdapat beberapa faktor kunci sukses melakukan tembakan *lay up* yaitu:⁶⁸

- Fase persiapan.

1. Lihat target.
2. Langkah pendek.
3. Lutut yang rendah untuk melompat.
4. Bahu rileks.
5. Tangan yang tidak menembak di bawah bola.
6. Tangan menembak di belakang bola.
7. Siku masuk/rapat.
8. Bola berada diantara telinga dan bahu.

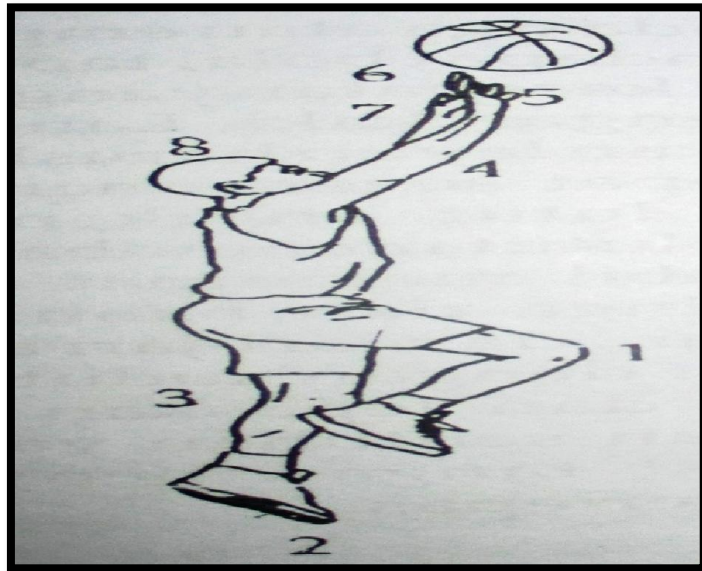


Gambar 2.12 Fase Persiapan
Sumber: Hal Wissel, *Bola Basket* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996)

⁶⁸ Hal Wissel, *Bola basket Dilengkapi Program Pemahiran Teknik dan Taktik, Edisi-1, Terjemahan Bagus Pribadi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada: 1996), h. 61-62.

- Fase pelaksanaan

1. Angkat lutut untuk menembak.
2. Lompat.
3. Rentangkan kaki, punggung, bahu.
4. Rentangkan siku.
5. Lenturkan pergelangan dan jari-jari ke depan.
6. Lepaskan jari telunjuk.
7. Penyeimbang tangan pada bola sampai terlepas.
8. Irama yang sama seimbang.



Gambar 2.13 Fase Pelaksanaan

Sumber: Hal Wissel, Bola Basket (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996)

- Fase *follow-through*

1. Lihat sasaran
2. mendarat dengan seimbang
3. Lutut tertekuk
4. Tangan keatas



Dari gambar di atas pada fase persiapan dapat dijelaskan bahwa Melihat sasaran merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan *lay up*. Dalam situasi pertandingan melihat sasaran akan membantu pada saat pertahanan sulit diterobos. Langkah pertama harus lebar atau jauh untuk memelihara keseimbangan, langkah kedua pendek untuk memperoleh awalan tolakan yang kuat agar dapat melompat yang tinggi, bahu rileks, tangan yang tidak menembak diletakkan di belakang bola, siku masuk dan rapat.

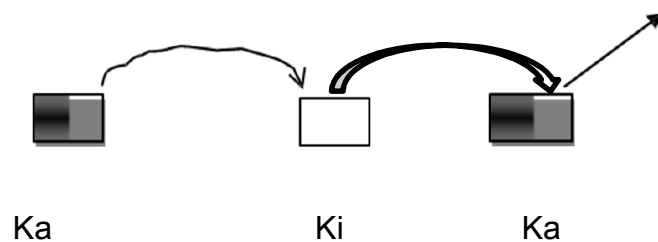
Kemudian pada fase pelaksanaan Angkat lutut untuk melompat ke arah vertikal. Mengangkat lutut ketika menembak akan membantu menekan badan ke arah vertikal atau ke atas. Tangan yang menembak diangkat lurus ke atas, arahkan lengan, pergelangan, dan jari-jari lurus ke arah ring basket dengan sudut 45 sampai 60 derajat dan bola dilepas dengan kekuatan ujung jari pada titik tertinggi, memantul di sekitar garis tegak sebelah kanan pada petak kecil di atas keranjang, jika dilakukan dari sisi kanan.

Keseimbangan akan terpelihara apabila titik berat tubuh berada semakin dekat dengan lantai sehingga akan lebih stabil. Panjang lengan mempengaruhi besar kecilnya tenaga yang dibutuhkan.

Pada fase *followthrough* dilakukan dengan tetap mengangkat lengan dan lurus telentang pada siku, melihat sasaran dan mendarat dengan seimbang dan lutut ditekuk, tangan ke atas.

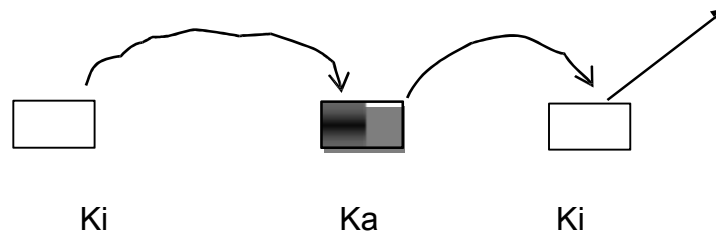
Adapun gambar pelaksanaan tumpuan kaki untuk *lay up shoot* tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Lay up shoot* kanan (sisi kanan lapangan)



Gambar 2.14 Tumpuan saat *lay up shoot* dengan kaki kanan Sumber: Nuril Ahmadi, Permainan Bola Basket (Surakarta: Era Entermedia, 2007)

b. *Lay up shoot* kiri (sisi kiri lapangan)



Gambar 2.15 Tumpuan *lay up shoot* kaki kiri.
Sumber: Nuril Ahmadi, Permainan Bola Basket
(Surakarta: Era Entermedia, 2007)

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *lay up shoot* adalah salah satu jenis tembakan dalam permainan bola basket yang sangat membutuhkan koordinasi gerakan yang dilakukan dari jarak sedekat mungkin dengan ring basket (keranjang), dengan awalan lompat-langkah-lompat yang bertujuan untuk mencetak poin dalam permainan bola basket.

Dengan demikian yang penulis inginkan dalam penelitian ini nanti adalah hasil dari *lay up shoot* siswa yang mana indikator keberhasilannya tertuang dalam sub indikator instrumen tes *lay up shoot*. Karena teknik dasar tersebut sangat penting, maka teknik ini harus benar-benar dikuasai oleh seorang pemain bola basket. Dalam

pelaksanaan *lay up shoot* yang akan dilakukan peneliti menggunakan *dribble* ke depan dan bukan *dribble* zig-zag. Pemain bersiap di sisi kanan lapangan, lalu *dribble* bola menuju ke ring basket dan melakukan gerakan *lay up shoot*.

6. Karakteristik Perkembangan Anak Usia SMP

Kegiatan belajar mengajar yang terjadi saat ini tentu saja merupakan satu rangkaian kegiatan yang terjadi oleh interaksi antara guru dan peserta didik tentunya untuk mencapai tujuan pendidikan. Seorang guru diharapkan menjadi jembatan antara tujuan pendidikan dengan peserta didik. Dimana seorang pendidik memberikan tugas belajar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, artinya tidak melampaui kemampuan siswa dalam pembelajaran gerak sehingga tercapailah tujuan pendidikan jasmani. Hal ini dijelaskan pula oleh James Tangkudung tentang pertumbuhan dan perkembangan menurut pendapat James Tangkudung pertumbuhan merupakan suatu kondisi yang menunjukkan perubahan ukuran tentang bertambahnya tinggi dan berat badan sedangkan perkembangan menunjukkan pada perubahan tentang perilaku atau kejiwaan dari

seseorang.⁶⁹ Dari pendapat di atas dapat dimaknai bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani tentu saja seorang pendidik harus menguasai tentang bagaimana pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada peserta didiknya. Karena pada rentangan usia tertentu terdapat karakteristik yang berbeda.

Menurut Desmita, Dilihat dari tahapan perkembangan yang disetujui oleh banyak ahli, anak usia sekolah menengah (SMP) berada pada tahap perkembangan pubertas (10-14 tahun). Terdapat sejumlah karakteristik yang menonjol pada anak usia SMP yaitu:

1. Terjadinya ketidak seimbangan proporsi tinggi dan berat badan.
2. Mulai timbulnya ciri seks sekunder.
3. Kecendrungan ambivalensi...".
4. Senang membandingkan kaedah-kaedah...".
5. Mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi, sifat dan kemurahan Tuhan.
6. Reaksi dan ekspresi emosi masih labil.
7. Mulai mengembangkan standar dan harapan...".
8. Kecendrungan minat dan pilihan karir relatif sudah jelas.⁷⁰

⁶⁹ James Tangkudung, *Kepelatihan Olahraga "Pembinaan Prestasi Olahraga" Edisi II* (Jakarta: Cerdas Jaya, 2012), h.19.

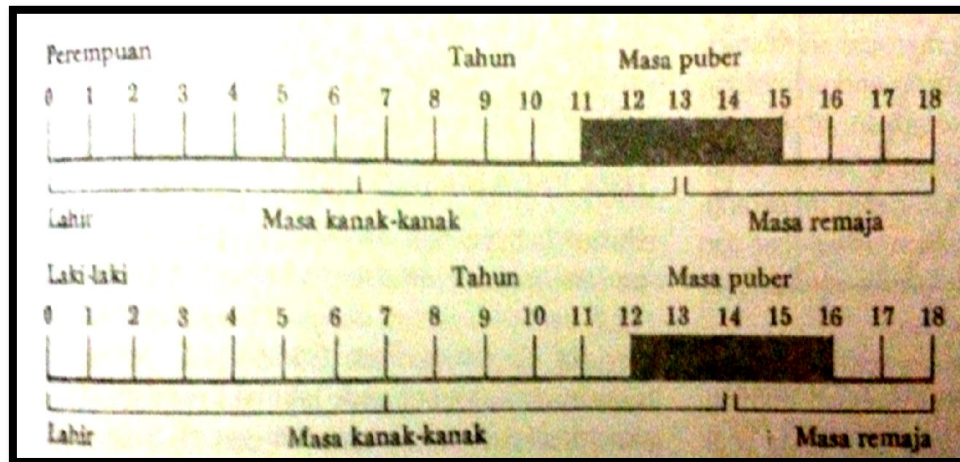
⁷⁰ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta didik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 36.

Adanya karakteristik anak usia sekolah menengah yang demikian maka guru diharapkan untuk:

1. Menerapkan model pembelajaran yang memisahkan pria dan wanita...”.
2. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan hobi dan minatnya...”.
3. Menerapkan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan perbedaan individual atau kelompok kecil.
4. Meningkatkan kerja sama dengan orangtua dan masyarakat untuk mengembangkan potensi siswa.
5. Tampil menjadi teladan yang baik bagi siswa.
6. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bertanggungjawab.⁷¹

Dari sejumlah karakteristik yang dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan pada usia tersebut menuntut adanya adanya suatu pelayanan pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan dari peserta didik dan guru sebagai pelakasa materi pembelajaran harus bisa memahami serta menjalin hubungan yang baik dan harmonis sehingga mampu membantu kesulitan siswa dan dalam proses pembelajaran mampu menerapkan pendekatan yang disesuaikan dengan perkembangan siswa. Berikut ini merupakan masa puber yang terjadi pada anak laki-laki dan perempuan;

⁷¹ *Ibid.*, h. 37.



Gambar 2.16 Masa Puber Bertumpang Tindih Dengan Akhir Masa Kanak-Kanak dan Awal Masa Remaja ⁷².

Sumber: Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* terjemahan Istiwidayanti dan Soedjarwo.

Dari gambar tersebut terlihat bahwa terdapat perbedaan masa pubertas yang terjadi pada anak laki-laki dengan anak perempuan. Dimana masa kanak-kanak untuk perempuan hanya berlangsung hingga usia 11 tahun dan mengalami masa puber pada kisaran usia 11 hingga 15 tahun. Sedangkan anak laki-laki masa kanak-kanak terjadi hingga usia 12 tahun dan baru mengalami masa puber pada kisaran usia 12 hingga 16 tahun.

Masa puber pada anak perempuan yakni terjadinya proses menstruasi pertama yang menunjukkan tanda-tanda seks

⁷² Elizabeth B. Hurlock. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* terjemahan Istiwidayanti dan Soedjarwo (Jakarta: Erlangga, 2002), h. 185.

sekunder seperti berkembangnya payudara, bertumbuhnya rambut kelamin dan sebagainya. Terdapat berbagai variasi menstruasi tentunya dipengaruhi pula seperti gizi makanan, kebudayaan atau ras. Sedangkan untuk anak lelaki masa puber biasanya terlihat dari pelebaran pangkal tenggorokan, adanya percepatan pertumbuhan *scrotum* dan testis.

Pada masa ini terdapat perbedaan secara morfologis yakni bertambah melebarnya bahu dibandingkan pinggulnya untuk anak lelaki sebaliknya pada anak perempuan terjadi pelebaran bagian pinggul dibandingkan bahu dan pinggang. Pada masa adolesensi menuju dewasa terdapat pula perbedaan secara morfologis untuk anak laki-laki terjadi percepatan pertumbuhan pada tungkai sedangkan perempuan mengalami perlambatan. Dalam konteks petunjuk usia untuk memulai jenis olahraga bola basket James Tangkudung berpendapat bahwa usia untuk memulai latihan jenis olahraga bola basket yaitu usia 10-12 tahun.⁷³ Maka daripada itu untuk siswa usia SMP jenis olahraga bola basket sudah bisa dilakukan. Karena perbedaan fisik pada masa remaja ini sangat berdekatan antara usia SMP dan SMA maka Sumantri

⁷³ James Tangkudung, *op. cit.*, h.12.

membedakan profil perkembangan fisik antara siswa SLTP dengan SLTA sebagai berikut:⁷⁴

**Tabel 2.1 Perbedaan Profil Perkembangan Fisik
Siswa SLTP dengan SLTA**

No	Remaja Awal SLTP	Remaja Akhir SLTA
1.	Laju perkembangan secara umum berlangsung secara pesat	Laju perkembangan secara umum kembali turun, sangat lambat
2.	Proporsi ukuran tinggi dan berat badan sering kurang seimbang (termasuk otot dan tulang belakang)	Proporsi ukuran tinggi dan berat badan lebih seimbang mendekati kekuatan tubuh orang dewasa
3.	Munculnya ciri sekunder (tumbuh bulu pada <i>pubic region</i> , otot mengembang pada bagian-bagian tertentu), disertai mulai aktifnya sekresi kelenjar jenis (mentruasi pada wanita dan polusi pada pria	Siap berfungsinya organ-organ reproduktif seperti pada orang-orang dewasa.

⁷⁴ Mulyani Sumantri, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional, 2007)., h. 4.6.

	pertama kali)	
4.	Gerak-gerak tampak canggung dan kurang terkoordinasikan	Gerak-geraknya mulai mantap
5.	Aktif dalam berbagai jenis cabang permainan yang dicobanya	Jenis dan jumlah cabang permainan lebih selektif dan terbatas pada keterampilan yang menunjang pada persiapan kerja

Sumber: Mulyani Sumantri, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional, 2007)

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dalam pengembangan materi *lay up shoot* yang nanti akan disampaikan, peneliti akan mempertimbangkan karakteristik-karakteristik pada siswa sekolah menengah pertama dimana siswa diharapkan aktif dengan pendekatan yang dimainkan. Hal ini dilakukan tentunya agar pembelajaran *lay up shoot* melalui pendekatan bermain yang akan disampaikan tepat guna untuk pembelajaran seusia mereka.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* bola basket pada siswa kelas VII.B SMP Marie Joseph Jakarta Utara dan untuk mengetahui bagaimana proses peningkatan hasil belajar *lay up shoot* bola basket melalui penerapan pendekatan bermain pada siswa kelas VII.B SMP Marie Joseph Jakarta Utara.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas VII B SMP Marie Joseph Jl. Puspa Gading 1 Blok H2 No. 4 dan 6, Kelapa Gading, Jakarta Utara.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini rencananya akan dilaksanakan pada tanggal 18 Januari sampai dengan tanggal 29 Februari tahun 2016. Penelitian siklus I dilakukan pada semester kedua tahun ajaran 2015/2016.

C. Metode Penelitian

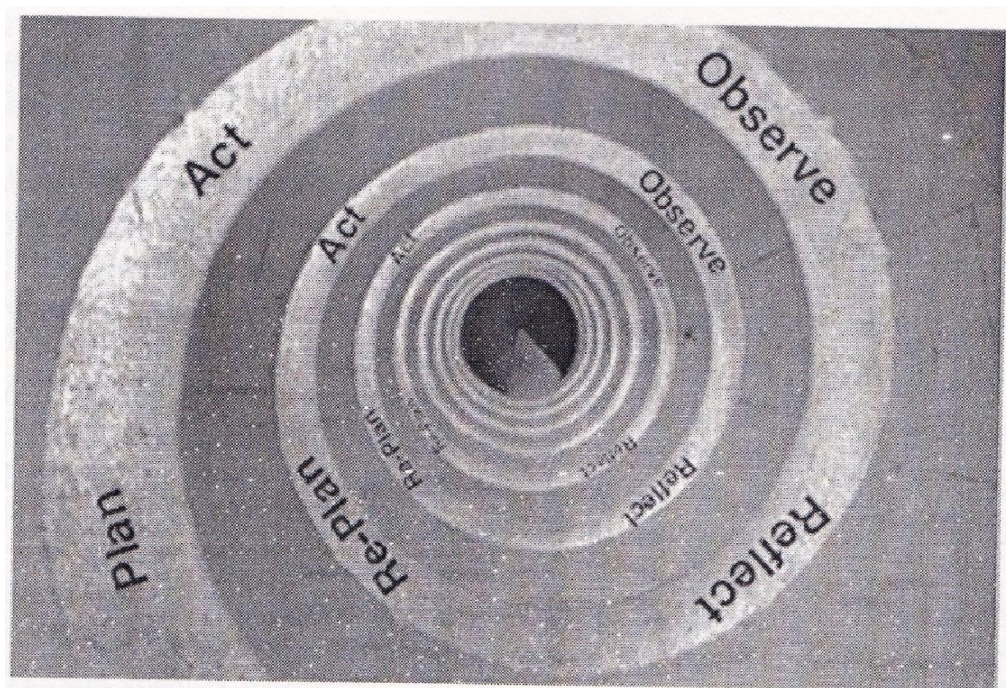
Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian tindakan (*Action Research*). Dalam penelitian tindakan terdapat dua aktivitas yang dilakukan secara simultan (serentak) yaitu aktivitas tindakan (*action*) dan aktivitas penelitian (*research*)¹. Kedua aktivitas tersebut dapat dilakukan oleh orang yang sama atau orang yang berbeda yang bekerja sama secara kolaboratif. Penelitian ini digolongkan sebagai penelitian tindakan kolaboratif. Karena pelaksanaannya mengupayakan adanya kerjasama yang baik antara guru sebagai pelaksana aktivitas tindakan dan peneliti sebagai aktivitas penelitian. Pada pelaksanaan tindakan Masnur Muslich dalam bukunya yang berjudul “Melaksanakan PTK Itu Mudah” menjelaskan bahwa guru tidak harus sendirian dalam upaya memperbaiki praktik pembelajaran di kelas. Namun, dapat anda laksanakan dengan cara berkolaborasi dengan dosen LPTK maupun teman sejawat². Desain intervensi tindakan/rancangan siklus penelitian ini menggunakan metode tindakan Kemmis dan Taggart yang meliputi

¹ Chresty Anggraeni, *Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Melalui metode Eksperimen Berbasis Lingkungan* (Jakarta: PPs Universitas Negeri Jakarta, 2015), h.86

² Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK Itu Mudah* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), h.13.

tahapan-tahapan: 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi.³

Hasil akhir dari kegiatan penelitian tindakan adalah meningkatkan hasil belajar pada materi *lay up shoot* untuk siswa SMP Marie Joseph Jakarta. Dengan demikian aktifitas dalam penelitian tindakan ini melalui tahapan dan siklus pada gambar berikut ini:



Gambar 3.1. Model Kemmis and Taggart.⁴

Sumber: Stephen Kemmis dkk, *The Action Research Planner* (Singapore : Springer Science, 2014)

³ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya* (Yogyakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h. 214

⁴ Stephen Kemmis dkk, *The Action Research Planner* (Singapore: Springer Science, 2014), h. 19.

D. Prosedur Penelitian Tindakan

Berdasarkan model penelitian tindakan yang digunakan yaitu model Kemmis dan Taggart sehingga desain dan prosedur dalam penelitian ini meliputi: 1) Perencanaan (*Plan*), 2) Tindakan (*Act*), 3) Pengamatan (*Observation*), dan 4) Reflektif (*Reflection*).⁵ Sebelum membuat perencanaan program kegiatan, peneliti dan kolaborator melihat kondisi awal *lay up shoot* siswa kemudian Peneliti dan kolaborator mendiskusikan hasil tes awal siswa. Hasil ini kemudian akan digunakan sebagai data dalam merencanakan tindakan dan hasil tes awal siswa tersebut digunakan juga untuk membandingkan hasil tes pada akhir tindakan untuk melihat apakah tindakan yang dilakukan sudah menunjukkan peningkatan yang diharapkan atau belum.

Penelitian ini menggunakan siklus dimana setiap siklus mempunyai langkah-langkah yang sistematis yang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

1. Perencanaan Siklus Pertama

a. Tahap Perencanaan Tindakan (Alternatif Pemecahan I)

Pada tahap ini peneliti akan membuat perencanaan tindakan yang meliputi perencanaan umum dan perencanaan khusus. Perencanaan umum merupakan perencanaan yang disusun untuk keseluruhan aspek, sedangkan perencanaan

⁵ Sukardi, *op.cit.*, h. 214.

husus merupakan perencanaan yang disusun untuk tiap tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran untuk masing-masing siklus. Keseluruhan perencanaan tersebut disusun berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dan guru kolaborator.

Perencanaan umum meliputi perencanaan waktu pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan selama kurang lebih satu setengah bulan. Peneliti mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru kelas mengajukan izin tertulis kemudian berkonsultasi mendiskusikan langkah-langkah perencanaan pelaksanaan penelitian. Selain itu direncanakan pengaturan kondisi kelas bersama guru penjaskes dan membuat jadwal pertemuan dengan peserta didik.

Adapun perencanaan khusus akan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran dan disusun dalam tiap pelaksanaan tindakan. Dalam hal ini peneliti akan membuat desain pembelajaran yang disesuaikan dengan hasil diskusi bersama guru kolaborator dan kurikulum yang dikembangkan sekolah tersebut. peneliti dan guru kolaborator menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan pada setiap pelaksanaan tindakan, menyiapkan instrumen pemantau tindakan, catatan lapangan, serta pengumpulan data lainnya berkaitan dengan penelitian ini.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan I

Setelah perencanaan disusun secara matang maka akan dilakukan tindakan terhadap kesulitan siswa. Kegiatan mengajar yang dilakukan merupakan pengembangan dan pelaksanaan dari program rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun berupa pertama memberikan pengarahan, menyampaikan materi yang akan diajarkan, mendemonstrasikan materi yang akan dilaksanakan.

Setelah siswa melakukan perenggangan selanjutnya siswa baru melaksanakan proses pembelajaran dengan pendekatan bermain dengan mengenalkan dan memainkan permainan yang bernuansa kegembiraan yang telah peneliti rancang. Pada akhir siklus I akan dilakukan tes *lay up shoot* bola basket untuk melihat hasil belajar yang dicapai siswa setelah pemberian tindakan.

c. Pengamatan I

Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan yang menggunakan lembar observasi yang telah disusun. peneliti yang bertugas sebagai pengamat mengisi lembar observasi dan catatan lapangan untuk melihat apakah kondisi belajar mengajar sudah terlaksana sesuai program dilapangan observasi yang dilakukan adalah sikap saat

melakukan proses *lay up shoot* pada permainan bola basket. Pada saat observasi pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh guru kolaborator, peneliti akan dibantu oleh rekan sejawat untuk mengamati secara bersama-sama proses pelaksanaan tindakan agar menjaga objektivitas data.

Observasi dilakukan untuk mengamati proses dan dampak. apakah proses tindakan sesuai dengan skenarionya, dan gejala–gejala apa yang muncul selama proses tindakan, baik pada peneliti sebagai aktor, sasaran tindakan, atau situasi yang menyertainya.

d. Tahap Refleksi I

Hasil yang didapat dari tahap tindakan dan observasi dikumpulkan dan dianalisis pada tahap ini, sehingga dapat disimpulkan hasil dari tindakan yang dilakukan. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk tahap perencanaan siklus II.

Dalam penelitian tindakan ini peneliti sebagai mitra diskusi yang merancang tindakan akan selalu mendiskusikan rancangan tindakan kepada guru kolaborator. Perencanaan tindakan berdasarkan dari permasalahan yang ada, implementasinya di lapangan sampai pada tahap evaluasi dan perumusan tindakan berikutnya. Proses penelitian tindakan ini

dilaksanakan dalam rangka siklus, dan setiap siklus akan dilaksanakan dengan perubahan yang ingin dicapai.

E. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kriteria keberhasilan tindakan yaitu Kemampuan siswa dalam melakukan pembelajaran *lay up shoot* pada permainan bola basket dengan pendekatan bermain yang dilakukan siswa merupakan hasil yang diperoleh untuk mengetahui penguasaan pembelajaran yang diajarkan. Kriteria keberhasilan tindakan didasarkan pada hasil kesepakatan antara peneliti dan guru. Adapun untuk lebih jelasnya kriteria keberhasilan didalam penelitian ini yakni :

1. Hasil belajar *lay up shoot* siswa meningkat setelah dilakukan intervensi dengan penerapan pendekatan bermain dilihat dari hasil tes *lay up shoot*. Adapun penelitian ini dikatakan berhasil jika ketuntasan klasikal telah mencapai 85% atau lebih. Menurut Trianto suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya.⁶ Hal ini menggambarkan jika penelitian di kelas ini yang dimulai dari pra intervensi sampai siklus I

⁶ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h.241.

persentase jumlah siswa yang tuntas (sesuai KKM) atau telah mencapai 85% maka penelitian ini dianggap berhasil, namun jika jumlah siswa yang tuntas belum mencapai 85% maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus berikutnya. Adapun nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa pelajaran penjaskes di SMP Marie Joseph adalah 75.

2. Suasana proses pembelajaran materi *lay up shoot* menjadi lebih aktif dan tidak menimbulkan rasa jenuh bagi siswa.

F. Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini adalah seluruh unsur indikator yang berupa nilai pada kisi-kisi penilaian saat siswa melakukan tes *lay up shoot* dan data hasil evaluasi pelaksanaan dari catatan di lapangan, berfungsi sebagai bahan evaluasi pelaksanaan penerapan pembelajaran tindakan yang dilakukan pada setiap pertemuan. Adapun data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor tes awal dan hasil tindakan (skor) siklus sedangkan data kualitatif dilihat dari perkembangan suasana pembelajaran siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sumber data yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII B SMP Marie Joseph, Kepala Sekolah SMP Marie Joseph, guru penjaskes SMP Marie Joseph yang bernama Dian Pranata, S.Pd selama proses pelaksanaan penelitian berperan sebagai kolaborator.

G. Teknik Pengumpulan Data

Hasil psikomotor diperoleh dari skor total siswa dalam melakukan tes unsur-unsur gerak yang termuat dalam sub-sub indikator instrumen unsur-unsur gerak tersebut dinilai dari kebenaran dalam melakukan tiap-tiap gerakan. Instrumen tes yang dibuat berdasarkan definisi konseptual.

1. Kisi-kisi Instrumen

a. Definisi konseptual

Hasil belajar *lay up shoot* adalah suatu hasil gerakan menembak yang dilakukan seolah-olah bola diletakkan ke dalam ring basket atau memantulkannya terlebih dahulu ke papan yang didahului dengan *dribling* bola dengan kontrol dan diakhiri gerak dua langkah. Gerak dua langkah dapat dilakukan ketika menerima operan atau saat menggiring bola.

b. Definisi operasional

Hasil belajar *lay up shoot* adalah terjadinya perubahan tingkah laku atau peningkatan hasil belajar *lay up shoot* yang diukur melalui tes *lay up shoot* setelah siswa mengalami proses pembelajaran materi *lay up shoot* dari guru berupa model-model tindakan yang telah dirancang oleh peneliti berdasarkan hasil diskusi dengan guru.

c. Kisi-kisi instrumen *lay up shoot* siswa.

Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan kajian teoritik. Instrumen hasil belajar *lay up shoot* bola basket yang di tes meliputi; Menggiring bola (*dribbling*), Gerakan langkah kaki (*step work*), Menaruh bola pada keranjang, Gerakan Lanjutan (*followthrough*), dan Koordinasi Gerakan.

Penyajian kisi-kisi dimaksudkan untuk memberikan penilaian psikomotorik terhadap siswa melalui unsur-unsur hasil belajar *lay up shoot* bola basket, yang digunakan sebagai indikator dalam menyusun instrumen penelitian. Dengan kisi-kisi tersebut maka akan memberikan gambaran bagi petugas penilai dalam menilai hasil belajar *lay up shoot* bola basket tersebut.

2. Jenis Instrumen yang Digunakan

a. Lembar Observasi Instrumen Tes *Lay Up Shoot*

Data observasi yang dilakukan dituangkan ke dalam lembar observasi instrumen tes *lay up shoot*. Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur beberapa performa dan untuk mengumpulkan data.⁷ Untuk mengetahui dan mendapatkan

⁷ Widiastuti, *Tes dan Pengukuran Olahraga* (Jakarta: PT Bumi Timur Jaya, 2011) h. 2.

data hasil belajar *lay up shoot* maka ditentukan suatu bentuk tes berupa praktek *lay up shoot yang* dilakukan sebanyak satu kali. Sebelum dilakukan perhitungan skor, siswa diperbolehkan satu kali melakukan percobaan *lay up shoot*. Pada penelitian ini tes akan dilakukan sebelum tindakan I, setelah tindakan I dan setelah tindakan selanjutnya. Instrumen *lay up shoot* yang merupakan hasil diskusi antara peneliti dan guru memiliki rentang skor 1 sampai 3. Pada pelaksanaannya lembar observasi ini diserahkan kepada *observer* (peneliti dan teman sejawat).

b. Catatan lapangan

Catatan lapangan adalah catatan yang digunakan oleh peneliti yang berisikan deskripsi kejadian-kejadian selama proses kegiatan penelitian berlangsung.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data tentang pelaksanaan kegiatan selama penelitian berlangsung. Foto-foto dan video ini juga untuk melihat keterkaitan antara perencanaan dengan pelaksanaan tindakan serta perilaku siswa yang barangkali terlewat atau yang tidak tercatat sebelumnya.

3. Validasi Instrumen

Menurut Widiastuti, suatu tes atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.⁸ Dari pendapat tersebut artinya bahwa validasi instrumen digunakan untuk benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas instrumen juga untuk melihat kesesuaian sehingga instrumen tersebut layak digunakan dalam penelitian.

Validasi instrumen pada penelitian ini menggunakan validasi isi. Menurut Handini, validasi isi tidak memerlukan uji coba atau analisis statistik atau dinyatakan dalam bentuk angka, cukup peneliti meminta bantuan pakar bidang studi untuk menelaah apakah konsep materi telah memadai.⁹

Menurut Sugiyono, mengungkapkan bahwa jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang sesuai dengan lingkup yang diteliti.¹⁰ Validasi instrumen penelitian ini merupakan validasi yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau lewat "*Profesional judgement*".

⁸ *Ibid.*, h. 9.

⁹ Myrnowati Crie Handini, *Metodologi Penelitian untuk Pemula* (Jakarta: FIP Press), h.87.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2010), h.177.

Para pakar yang dimaksud dalam uji coba instrumen ini adalah dosen, guru olahraga dan pelatih bola basket yang sudah mempunyai lisensi. Adapun pakar yang memvalidasi instrumen keterampilan *lay up shoot* dalam penelitian ini yaitu: Dr. Bayu Insanistyo, M.Or. (Dosen Bola basket), M.Suhairi, M.Pd. (Dosen Tes dan Pengukuran) dan Sugeng Cahyadi, S.Pd. (Pelatih Basket Lisensi B).

H. Validitas Data

Validitas data adalah suatu kegiatan pengujian terhadap keobjektifan dan keabsahan data. Dalam penelitian ini validasi data dilakukan dengan cara pengambilan data yang diamati oleh teman ahli, untuk memperoleh data yang natural dan objektif. Validitas data dari nilai hasil belajar *lay up shoot* data divaliditasi kepada validitas katalitik. Validitas ini berkaitan dengan cara dan peran baru sesuai dengan tindakan yang dilakukan untuk memecahkan masalah. Validitas katalitik ditentukan oleh setiap orang yang terlibat untuk terus-menerus memperdalam pemahamannya baik secara teoritis maupun praktis yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan guru atau peneliti.¹¹

¹¹ <http://pengawassekolahaceh.blogspot.co.id/2014/02/validitas-dalam-ptk.html> (Diakses tanggal 1 September 2015)

I. Teknik Analisis Data

1) Analisa Data Kuantitatif

Analisa data kuantitatif dilakukan terhadap peningkatan hasil belajar *lay up shoot* pada siswa kelas VII.B SMP Marie Joseph pada setiap siklus, hasil observasi dan refleksi akhir yang dilakukan untuk mengetahui apakah melalui penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* siswa kelas VII SMP Marie Joseph secara signifikan.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru dan peneliti maka untuk mengetahui ketuntasan minimal siswa dalam melakukan tes hasil belajar *lay up shoot* dihitung dengan menggunakan rumus ¹² :

$$KKM = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan :

KKM : Kriteria Ketuntasan Minimal

B : Skor yang diperoleh

N : Skor total maksimal (51)

Sumber : Rinaldi Aditya, *Peningkatan Hasil Belajar Menggiring Bola Pada Permainan Sepak Bola Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Sekolah Dasar* (Jakarta: PPs Universitas Negeri Jakarta, 2013)

¹² Rinaldi Aditya, *Peningkatan Hasil Belajar Menggiring Bola Pada Permainan Sepak Bola Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Sekolah Dasar*, (Jakarta: PPs Universitas Negeri Jakarta, 2013), h.70.

Acuan Penilaian :

Perolehan Total Skor	Nilai Murni/Status
44 – 51	85 - 100 (Baik) / (Tuntas)
39 – 43	75 - 84 (Cukup) / (Tuntas)
17 – 38	33 - 74 (Kurang) / (Tidak Tuntas)

Sumber: Hasil Validitas Instrumen (Berdasarkan buku Masnur Muslich “Melaksanakan PTK Itu Mudah” yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti.)

Catatan: Konversi skor ke nilai murni didapat dari jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi dengan jumlah skor maksimal dikali seratus.

Selanjutnya untuk mengetahui apakah ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat tercapai, dilihat dari prosentase siswa yang sudah tuntas dalam belajar dirumuskan sebagai berikut :

$$PKK = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Banyak siswa keseluruhan}} \times 100$$

Keterangan :

PKK = Prosentase Ketuntasan Klasikal

Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar, jika jumlah siswa yang tuntas/sesuai KKM telah mencapai 85%.¹³ maka ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

¹³ Trianto, *op. cit.*, h. 241.

2) Analisa Data Kualitatif

Analisa data dalam penilaian ini adalah deskriptif kualitatif. Data kualitatif diperoleh langsung dari hasil observasi yang terekam dalam catatan lapangan dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan hasil pencapaian dengan indikator keberhasilan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Awal Proses Pembelajaran *Lay Up Shoot* Bola Basket Sebelum Menggunakan Penerapan Pendekatan Bermain.

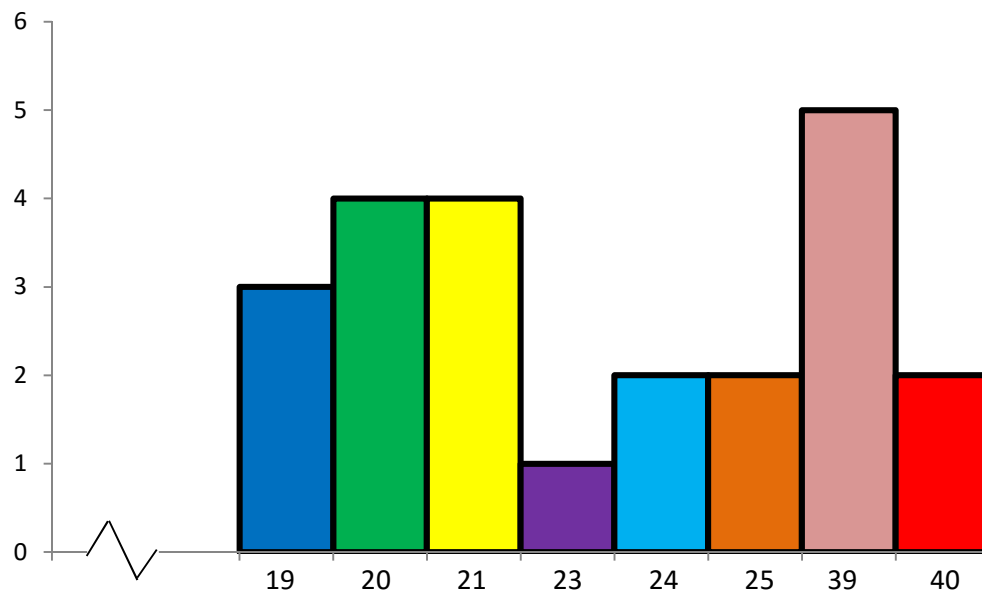
Dari hasil pengamatan awal dan wawancara dengan guru penjaskes di SMP Marie Joseph diperoleh informasi bahwa, pelaksanaan proses pembelajaran *lay up shoot* melalui kegiatan belajar belum sepenuhnya efektif, disebabkan metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat satu arah. Metode pembelajaran yang diterapkan guru pada setiap pertemuan adalah menjelaskan materi, pemanasan, perenggangan dan jarang diberikan *game* atau permainan yang mendukung materi pembelajaran, kemudian memberikan contoh dan terkadang kurang memberikan kontrol serta evaluasi yang cukup dengan alasan alokasi waktu kurang mencukupi, belum dipotong waktu ganti pakaian olahraga. Berdasarkan hasil yang diperoleh siswa pada tes awal disajikan dalam bentuk tabel dan grafik histogram sebagai berikut :

Tabel 4.1 Data Skor Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Siswa Pada Tes Awal

No	Nama Siswa	Total Skor	Nilai	Keterangan
1.	ADH	21	41	Belum Tuntas
2.	AA	20	39	Belum Tuntas
3.	BH	19	37	Belum Tuntas
4.	CSW	40	78	Tuntas
5.	DY	20	39	Belum Tuntas
6.	FA	20	39	Belum Tuntas
7.	GC	19	37	Belum Tuntas
8.	JD	40	78	Tuntas
9.	JHH	39	76	Tuntas
10.	KC	24	47	Belum Tuntas
11.	LSC	39	76	Tuntas
12.	LBC	25	49	Belum Tuntas
13.	MC	39	76	Tuntas
14.	MCH	23	45	Belum Tuntas
15.	NR	39	76	Tuntas
16.	OS	21	41	Belum Tuntas
17.	PR	24	47	Belum Tuntas
18.	SLL	25	49	Belum Tuntas
19.	SN	21	41	Belum Tuntas

20.	VV	21	41	Belum Tuntas
21.	VJ	20	39	Belum Tuntas
22.	WAW	19	37	Belum Tuntas
23.	YS	39	76	Tuntas
Rata-rata Kelas		26.82	52.34	Belum Tuntas

Berdasarkan tabel tes awal di atas menunjukkan bahwa hasil skor rata-rata mencapai 26.82 atau rata-rata nilai 52.34. Dari dua puluh tiga orang siswa yang mengikuti tes 7 orang siswa tuntas mencapai nilai di atas 75. Sedangkan 16 siswa lainnya masih belum tuntas dengan nilai dibawah 75. Persentase ketuntasan klasikal mencapai 30.44% dan persentase jumlah siswa yang gagal mencapai 69.56 %.



Grafik 4.1 histogram hasil skor *lay up shoot* tes awal

2. Deskripsi Siklus I

Pada siklus I tindakan yang diberikan secara bertahap sebanyak empat kali pertemuan yang dimulai pada tanggal 18 Januari 2016 sampai dengan 28 Januari 2016. Aktifitas tindakan dilakukan oleh guru sebagai kolaborator. Sebelum melakukan tindakan peneliti membuat desain pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain berdasarkan hasil diskusi dengan kolaborator dalam meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* siswa SMP Marie Joseph kelas B.

Desain pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain ini dibuat berdasarkan penilaian awal terhadap hasil belajar *lay up shoot* siswa di lapangan. Pendekatan bermain dilaksanakan dalam kegiatan inti pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* siswa pada aspek: menggiring bola, gerakan langkah kaki, menaruh bola pada keranjang, gerakan lanjutan (*followthrough*) dan koordinasi gerakan. Kegiatan pembelajaran ini terlebih dahulu diarahkan oleh peneliti setelah itu siswa melakukan percobaan sendiri. Dalam penelitian ini peneliti dan kolaborator mempersiapkan alat pengumpul data berupa lembar instrumen hasil belajar *lay up shoot*, catatan lapangan, Kamera *digital* yang akan digunakan selama kegiatan penelitian berlangsung.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti membuat perencanaan tindakan yang meliputi perencanaan umum dan perencanaan khusus. Perencanaan

umum meliputi perencanaan waktu pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan selama kurang lebih satu setengah bulan. Peneliti mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru penjaskes mengajukan izin tertulis kemudian berkonsultasi mendiskusikan untuk mengetahui kondisi umum siswa kelas VII, mendiskusikan pengaturan kondisi kelas dan mendiskusikan untuk membuat jadwal pertemuan dengan peserta didik.

Adapun perencanaan khusus disesuaikan dengan jadwal pembelajaran dan disusun dalam setiap pertemuan pelaksanaan tindakan. Berikut ini perencanaan yang dilakukan oleh peneliti sebelum pelaksanaan tindakan:

1. Peneliti menyusun perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada siswa yang telah dirancang sebelumnya dari hasil diskusi dengan kolaborator yang mana perencanaan tindakan tersebut disesuaikan dengan perkembangan siswa yang ada di kelas VII.B SMP Marie Joseph. Berikut ini adalah paparan kegiatan yang akan dilakukan pada setiap pertemuannya:

- a) Pada pertemuan ke 1, siswa akan diberikan tindakan dengan konsep pendekatan bermain yang diberi nama permainan "Kun Penantian". Pada pertemuan ini siswa akan belajar gerakan langkah kaki yang benar dalam melakukan

lay up shoot. Sehingga siswa saat melakukan *lay up shoot* siswa tidak mengalami kebingungan dalam melangkahakan kakinya satu demi satu.

b) Pada pertemuan ke 2, siswa akan diberikan tindakan konsep pendekatan bermain yang diberi nama permainan “Kartu Tantangan”. Pada pertemuan ini siswa akan belajar gerakan langkah kaki dan menaruh bola pada keranjang. Sehingga siswa saat melakukan *lay up shoot* terbiasa melangkahakan kakinya satu demi satu dengan diakhiri menaruh bola nya ke keranjang.

c) Pada pertemuan ke 3, siswa akan diberikan tindakan konsep pendekatan bermain yang diberi nama permainan “Bola Panas” dan “Bintang Jenderal”. Pada pertemuan ini siswa dilatih kecepatan, kesiapan, mental dalam melakukan *lay up shoot*. Selain itu juga belajar tentang tanggung jawab dan kerja sama kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

d) Pada pertemuan ke 4, siswa akan diberikan tindakan konsep pendekatan bermain yang diberi nama permainan “Penantang Terakhir”. Pada pertemuan ini siswa belajar tentang pengetahuan seputar bola basket dan *lay up shoot* serta kepercayaan diri dalam melakukan *lay up shoot*.

2. Memilih dan menetapkan media yang akan digunakan dalam penelitian sehingga media yang akan dipakai aman serta mudah untuk digunakan oleh siswa. Peneliti dan Guru menyiapkan media yang disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan pada siswa disetiap kali pertemuan. Adapun media yang digunakan adalah Kotak Plastik, Meja Sedang, Cone, Bintang Jenderal (Modifikasi), Simpai, Bola Basket, dan Kertas Pertanyaan.
3. Peneliti mempersiapkan alat pengumpul data yang akan digunakan dalam setiap pertemuan.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tindakan yang dilaksanakan pada siklus I pada siswa kelas VII.B SMP Marie Joseph akan diuraikan sebagai berikut:

1. Pertemuan Ke 1

a) Kegiatan awal

Pertemuan pertama dilakukan pada hari senin 18 Januari 2016 yang dimulai 08.45 sampai dengan 10.05. Diawali apersepsi guru yang mengkoordinasikan kelas kemudian dilanjutkan dengan kegiatan berupa pembiasaan sikap moral, agama, yang terdiri dari tertib dibarisan, berdo'a, dan, mengucapkan salam. Selanjutnya guru menyampaikan pokok materi yang dipelajari dan menginformasikan kompetensi

dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran



Gambar 4.1. Guru sedang menyiapkan siswa untuk melakukan pemanasan

Kegiatan awal ini dilaksanakan di lapangan namun sebelum memasuki materi melakukan pemanasan berupa lari 3 keliling lapangan basket, kemudian setelah lari para siswa membuat barisan 4 bersaf rentangkan lengan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar otot-otot yang akan digunakan bergerak nantinya siap dan untuk mencegah timbulnya cedera. Perenggangan dilakukan mulai otot leher kemudian turun ke bahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki.

b) Kegiatan inti

Pada saat kegiatan inti pembelajaran guru memberi penjelasan materi bola basket mengenai *lay up shoot* bola

basket. Guru memberi penjelasan materi bola basket mengenai *lay up shoot* bola basket, menjelaskan bagaimana konsep model pembelajaran yang pertama dan langkah-langkah pelaksanaannya setelah selesai siswa dibagi menjadi empat kelompok dan berbaris empat berbaris, setiap kelompok tersebut berjumlah 5 orang. Setelah itu siswa yang paling depan dari kelompok mengambil bola basket yang diletakan dihadapannya, berikutnya setelah mengambil bola siswa tersebut melakukan dribel bola basket menuju kearah simpai pada saat sudah mendekati simpai siswa tersebut melakukan gerakan langkah *lay up shoot* dengan meletakan kakinya sambil melompat satu per satu di simpai pertama dan simpai kedua. Saat dalam keadaan melayang, bola tidak dilepaskan (sekedar pembayangan) sedangkan disimpai ketiga siswa mendaratkan kedua kakinya serempak. Saat pelaksanaan yang pertama siswa masih kebingungan untuk meletakkankan kakinya satu per satu di dalam simpai, namun setelah pelaksanaan yang keempat dan seterusnya siswa sudah mulai berkembang dalam memahami permainan pada pertemuan ini



Gambar 4.2 Pelaksanaan Permainan Kun Penantian

Selanjutnya setelah melakukan *lay up shoot* siswa dribel kembali ke barisan dan meletakkan bola basket ditempat semula. Sebelum siswa yang kedua melakukan perlakuan siswa yang pertama melakukan perlakuan tadi terlebih dahulu harus mengambil kun yang ada di tengah lapangan sesuai dengan warna kun nya masing-masing. Begitu pula seterusnya bagi siswa yang berikutnya. Kemudian setelah itu setiap kelompok diberi perlombaan.

c) Kegiatan Akhir / Penutup

Guru memberikan gerakan pendinginan (*colling down*) berupa gerakan-gerakan ringan yaitu: siswa-siswi membentuk 2 barisan dengan jarak satu lengan, putra dan putri terpisah, kemudian kedua tangan memegang bahu temannya didepann

dan melakukan pemijatan pelan-pelan. Kemudian balik kanan melakukan hal yang sama, gerakan berikutnya memukul dengan jari rapat ke bahu sampai kepunggung dengan pukulan pelan, kemudian balik kanan melakukan hal yang sama. Kemudian siswa duduk dengan santai mendengarkan arahan guru.

Sebagai akhir kegiatan guru memberikan evaluasi tentang tujuan dan kegunaan dari rangkaian kegiatan awal dan inti sampai gerakan pendinginan dalam pelajaran hari ini. Akhirnya guru menutup pembelajaran dan absensi bertanya siapa yang tidak hadir, pada pertemuan ini siswa kelas VII.b semuanya hadir. Kemudian diakhiri dengan doa bersama dan ucapan salam.

2. Pertemuan Ke 2

.a) Kegiatan awal

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa 26 Januari 2016 yang dimulai 15.00 wib sampai dengan 16.20 wib dilaksanakan diluar jam sekolah. Diawali apersepsi guru yang mengkoordinasikan kelas kemudian dilanjutkan dengan kegiatan berupa pembiasaan sikap moral, agama, yang terdiri dari tertib dibarisan, berdoa dan mengucapkan salam. Selanjutnya guru menyampaikan pokok materi yang dipelajari dan

menginformasikan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran.

Kegiatan awal ini dilaksanakan di lapangan namun sebelum memasuki materi melakukan pemanasan berupa lari 3 keliling lapangan basket, kemudian setelah lari para siswa membuat barisan 4 bersaf rentangkan lengan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar otot-otot yang akan digunakan bergerak nantinya siap dan untuk mencegah timbulnya cedera. Perenggangan dilakukan mulai otot leher kemudian turun ke bahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki.

b) Kegiatan inti

Pada saat kegiatan inti pembelajaran, guru memberikan penjelasan materi bola basket mengenai model pembelajaran bermain *lay up shoot* yang kedua yaitu permainan kartu tantangan.



Gambar 4.3. Guru sedang menjelaskan materi permainan kartu tantangan

Guru bertanya pada siswa apa ada yang kurang mengerti dan siswa mengatakan pendapatnya. Setelah selesai siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B, setiap kelompok berjumlah lima orang berdiri didalam lingkaran lapangan bola basket. Pada permainan ini terdapat 3 kotak. Kotak yang pertama tantangannya adalah siswa harus melakukan *lay up shoot* dengan awalan dribel satu kali. Bola harus masuk ke ring sebanyak 12 kali. Lalu kotak yang kedua tantangannya adalah siswa harus melakukan *lay up shoot* dengan awalan tanpa melakukan *dribbling* satu orang menjadi pengumpan dan sang eksekutor langsung menjemput bola dengan *step lay up shoot*. Setelah menjadi eksekutor kemudian langsung bergantian menjadi seorang pengumpan. Bola harus masuk ke ring sebanyak 10 kali. Kemudian Kotak yang ketiga tantangannya adalah siswa melakukan *lay up shoot* yang dilakukan bergantian dan diawali dengan melakukan dribel, bola harus masuk ke ring sebanyak 3 kali secara urut tanpa selang seling. Jika bola masuk selang-seling maka hitungan dimulai dari nol kembali.

Saat perlakuan dilaksanakan, ada beberapa anggota kelompok yang masih terlihat kebingungan atas tata cara pelaksanaan. Namun itu tertutupi ketika teman anggotanya yang

lain meyakinkannya melalui ikuti komando dari anggota yang sudah paham tersebut.



Gambar 4.4. Pelaksanaan Permainan Kartu Tantangan

Dihadapan mereka ada 3 kotak kartu tantangan setiap kotak memiliki tantangan yang berbeda. Pada saat guru meniupkan peluit pertama pertanda permainan baru dimulai, siswa mengambil isi kotak yang ada berisi kartu tantangan di dalamnya. Siswa secepat mungkin harus menyelesaikan tantangan tersebut. Setelah mereka menyelesaikan semua tantangan yang ada didalam ketiga kotak tersebut mereka sesegera mungkin memasuki *finish zone*. Kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan permainan tersebut kelompok merekalah yang menjadi pemenangnya. Permainan yang dimainkan pada permtemuan ini ini menghabiskan waktu 50 menit.

c) Kegiatan Akhir / Penutup

Guru memberikan gerakan pendinginan berupa gerakan-gerakan ringan yaitu: siswa-siswi membentuk 2 barisan dengan jarak satu lengan, putra dan putri terpisah, kemudian kedua tangan memegang bahu temannya didepan dan melakukan pemijatan pelan-pelan. Kemudian balik kanan melakukan hal yang sama, gerakan berikutnya memukul dengan jarirapat ke bahu sampai kepunggung dengan pukulan pelan, kemudian balik kanan melakukan hal yang sama. Kemudian siswa duduk dengan santai mendengarkan arahan guru.

Sebagai akhir kegiatan guru memberikan evaluasi tentang tujuan dan kegunaan dari rangkaian kegiatan awal dan inti sampai gerakan pendinginan dalam pelajaran hari ini. Akhirnya guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan ucapan salam. Kemudian menanyakan absensi siapa yang tidak hadir. Semua siswa hadir pada pertemuan ini.

3. Pertemuan Ke 3

a) Kegiatan awal

Setelah berdiskusi dengan guru olahraga pertemuan ketiga dilakukan pada hari senin 1 Februari 2016 yang dimulai 15.00 sampai dengan 16.20 Diawali apersepsi guru yang mengkoordinasikan kelas kemudian dilanjutkan dengan

kegiatan berupa pembiasaan sikap moral, agama, yang terdiri dari tertib dibarisan, berdo'a, mengucapkan salam dan mengabsen. Semua siswa pada pertemuan ini hadir. Selanjutnya guru menyampaikan pokok materi yang dipelajari dan menginformasikan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran.

Kegiatan awal ini dilaksanakan di lapangan namun sebelum memasuki materi melakukan pemanasan berupa lari 2 keliling lapangan, kemudian setelah lari anak-anak membuat barisan 4 bersaf rentangkan lengan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar otot-otot yang akan digunakan bergerak nantinya siap dan untuk mencegah timbulnya cedera. Perenggangan dilakukan mulai otot leher kemudian turun ke bahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki. Perenggangan dipimpin oleh salah seorang siswa.

b) Kegiatan inti

Pada pertemuan 3, siswa diberikan dua tindakan konsep pendekatan bermain yang diberi nama permainan "Bola Panas" dan "Bintang Jenderal". Pada pertemuan ini siswa dilatih kecepatan, kesiapan, tanggung jawab, dan membangun mental optimis dalam melakukan *lay up shoot*. Selain itu juga belajar tentang kerja sama kelompok dalam

menyelesaikan tugas yang diberikan. Pada pertemuan ini model tindakan pertama yang dijelaskan dan dipraktikkan guru adalah permainan “Bola Panas” selama 30 menit. Pada pelaksanaannya, siswa dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok berjumlah 5 orang. Setiap kelompok berbaris membentuk setengah lingkaran ditengah lapangan basket dengan jarak 3 meter antar pemain. Saat mendengar aba-aba peluit pertama dari guru/peneliti, siswa melakukan passing bebas ke arah yang ia inginkan di kelompoknya masing-masing.

Ketika mendengar suara peluit kedua dari guru/peneliti siswa yang terakhir memegang bola langsung melakukan *lay up shoot* secepat mungkin ke arah ring masing-masing. Setelah melakukan *lay up shoot* siswa meletakkan bola basket di tempat semula dan kembali menuju barisan. Model dilakukan sebanyak 8 kali dan dilakukan penjumlahan bola yang masuk antara kelompok a dan kelompok b siswa setiap baris siswa diberi kesempatan untuk mencontohkan gerakan yang telah dicontohkan guru kemudian kembali kebarisan belakang.



Gambar 4.5 Pelaksanaan Permainan Bola Panas

Selanjutnya setelah model tindakan permainan “Bola Panas” selesai, guru melanjutkan dengan permainan “Bintang Jenderal”. Pada model tindakan ini siswa terbagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok berjumlah lima orang. Dengan rincian, empat orang berbaris di dekat garis *three point* dan satu orang siswa berdiri untuk melakukan *lay up shoot*. Pada saat tiupan peluit pertama dari sang guru, siswa yang berada di barisan nomor satu mengoper bola ke rekan yang ada dihadapannya, setelah mengoper bola siswa tersebut berlari menggantikan posisi rekannya yang telah melakukan *lay up shoot*. Siswa yang menerima bola operan, segera mendribel ke arah ring dan melakukan gerakan *lay up shoot*. Jika bola hasil *lay up shoot* berhasil masuk, maka siswa

tersebut boleh mengambil satu bintang jenderal kemudian kembali berbaris dan jika gagal siswa tidak mendapat bintang jenderal dan kembali berbaris didekat garis *three point*.



Gambar 4.6 Pelaksanaan permainan bintang jenderal

Suasana di lapangan pada pertemuan ketiga ini cair dan menyenangkan antara guru dan siswa sering terjadi interaksi dan tanya jawab satu sama lain. Diantara dua kelompok yang sedang bermain tersebut kelompok b terlebih dahulu telah mendapatkan empat bintang jenderal, maka kelompok tersebut menjadi pemenangnya. Permainan “Bintang Jenderal” ini menghabiskan waktu selama 30 menit.

c) Kegiatan Akhir / Penutup

Guru memberikan gerakan pendinginan (*colling down*) berupa gerakan-gerakan ringan yaitu: anak-anak membentuk

5 barisan dengan jarak satu lengan, putra dan putri terpisah, kemudian kedua tangan memegang bahu temannya didepan dan melakukan pemijatan pelan-pelan. Kemudian balik kanan melakukan hal yang sama, gerakan berikutnya memukul dengan jarirapat ke bahu sampai kepunggung dengan pukulan pelan, kemudian balik kanan melakukan hal yang sama. Kemudian siswa duduk dengan santai mendengarkan arahan guru. Sebagai akhir kegiatan guru memberikan evaluasi tentang tujuan dan kegunaan dari rangkaian kegiatan awal dan inti sampai gerakan pendinginan dalam pelajaran hari ini. Akhirnya guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan ucapan salam.

4. Pertemuan ke 4

a) Kegiatan awal

Setelah berdiskusi dengan guru penjaskes pertemuan keempat dilakukan pada hari Kamis 4 Februari 2016 yang dimulai 15.00 wib sampai dengan 16.20 wib. Diawali apersepsi guru yang mengkoordinasikan kelas kemudian dilanjutkan dengan kegiatan berupa pembiasaan sikap moral, agama, yang terdiri dari tertib dibarisan, berdoa, mengucapkan salam dan mengabsen. Semua siswa pada pertemuan ini hadir. Selanjutnya guru menyampaikan pokok materi yang dipelajari

dan menginformasikan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran

Kegiatan awal ini dilaksanakan di lapangan namun sebelum memasuki materi melakukan pemanasan berupa lari 4 keliling lapangan, kemudian setelah lari anak-anak membuat barisan 4 bersaf rentangkan lengan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar otot-otot yang akan digunakan bergerak nantinya siap dan untuk mencegah timbulnya cedera. Perenggangan dilakukan mulai otot leher kemudian turun ke bahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki. Perenggangan dipimpin oleh salah satu siswa.

b) Kegiatan inti

Pada pertemuan 3, siswa diberikan dua tindakan konsep pendekatan bermain yang diberi nama permainan “Penantang Terakhir”. Pada saat kegiatan inti guru melakukan tanya jawab selama 6 menit ke seluruh siswa tentang model tindakan apa saja yang telah mereka praktekan sebelumnya. Siswa FA, KC, VV, dan SN menjawab pertanyaan dari guru tersebut tentang apa-apa saja yang telah mereka praktekan. Setelah itu guru menjelaskan materi pada pertemuan keempat.

Guru bertanya pada siswa apa ada yang kurang mengerti dan siswa mengatakan pendapatnya siswa, Siswa LSC

bertanya apa manfaat dari model tindakan keempat ini? Guru menjawab Pada pertemuan ini siswa belajar tentang pengetahuan seputar bola basket dan *lay up shoot* serta memupuk rasa percaya diri dalam melakukan *lay up shoot* nama permainan pertemuan ini yaitu permainan penantang terakhir. Setelah itu siswa dijadikan dua kelompok, masing-masing kelompok berjumlah lima orang. Setiap mereka diminta mengelilingi lingkaran lapangan bola basket. Guru berada ditengah lingkaran menjelaskan aturan main kepada seluruh siswa. Guru memberikan satu soal rebutan terkait seputar pengetahuan permainan bola basket. Pada pertemuan ini yang tidak pernah menjawab pertanyaan dari guru berjumlah 7 orang (LBC, OS, VV,FA ,JD, MCH, SN) namun semua siswa telah melakukan *lay up shoot*, baik itu hasil dari lemparan kesempatan dari penjawab pertanyaan maupun dari siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari guru.



Gambar 4.7 Pelaksanaan permainan penantang terakhir

Keadaan suasana di lapangan pada pertemuan keempat ini cair dan menyenangkan antara guru dan siswa sering terjadi interaksi dan tanya jawab satu sama lain. Permainan “Penantang Terakhir” ini menghabiskan waktu selama 30 menit.

c) Kegiatan akhir / penutup

Pada kegiatan penutup guru mengumpulkan semua siswa lalu mengakhirinya dengan melakukan tes *lay up shoot* pada siklus pertama. Siswa dengan tertib dan mempraktekkan apa yang telah dipelajari selama ini, siswa diberi kesempatan satu kali percobaan sebelum tes *lay up shoot* dilakukan. Siswa melakukan tes ini dengan antusias walau ternyata masih ada

siswa yang ragu atau belum percaya diri dalam berlari dan mendengarkan aba-aba, pada saat meletakkan kaki kanan atau kiri yang didepan.

Setelah tes *lay up shoot* selesai guru memberikan gerakan pendinginan berupa gerakan-gerakan ringan yaitu: anak-anak membentuk 4 barisan dengan jarak satu lengan, putra dan putri terpisah, kemudian kedua tangan memegang bahu temannya didepann dan melakukan pemijatan pelan-pelan. Kemudian balik kanan melakukan hal yang sama, gerakan berikutnya memukul dengan jarirapat ke bahu sampai kepunggung dengan pukulan pelan, kemudian balik kanan melakukan hal yang sama. Kemudian siswa duduk dengan santai mendengarkan arahan guru.

Sebagai akhir kegiatan guru memberikan evaluasi tentang tujuan dan kegunaan dari rangkaian kegiatan awal dan inti sampai gerakan pendinginan dalam pelajaran hari ini. Akhirnya guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan ucapan salam.

c. Tes dan Observasi Siklus I

Dari observasi terhadap implementasi tindakan pada siklus I, selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolabolator mengamati jalannya kegiatan melalui observasi untuk melihat apakah

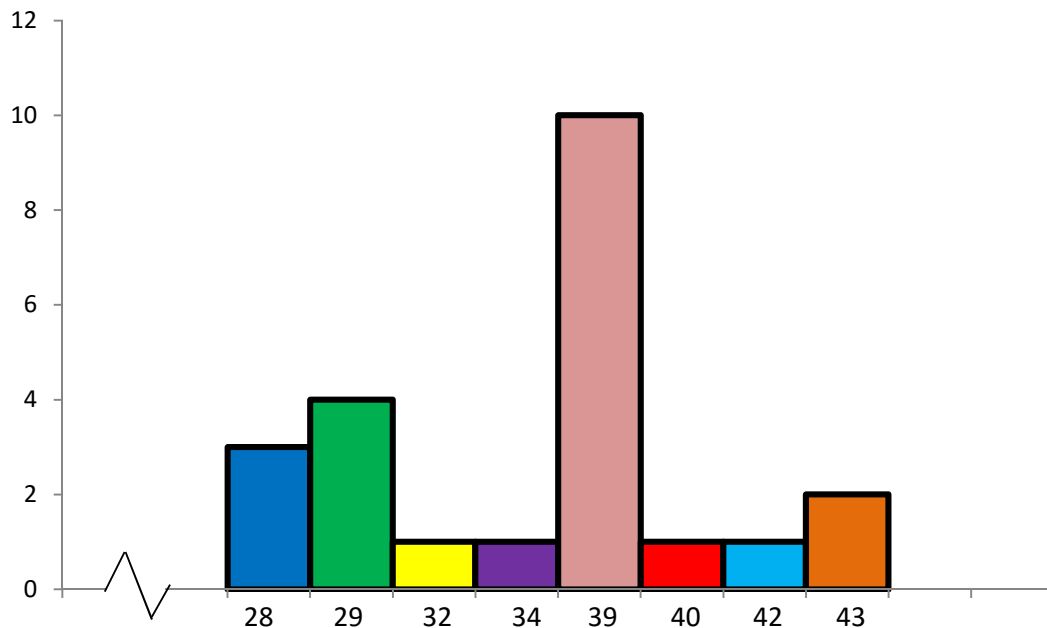
tindakan-tindakan tersebut sesuai dengan rencana, bagaimanakah hasil belajar *lay up shoot* bola basket setelah diberi tindakan, melalui penerapan metode pendekatan bermain sudah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak agar dapat melanjutkan dan mengoreksi penelitian berikutnya. Bagian ini merupakan paparan tentang data hasil tes dan hasil pengamatan menggunakan lembar observasi selama siklus I yang nantinya akan menjadi dasar perencanaan untuk penetapan revisi tindakan jika ada lanjutan pada siklus II.

Tabel 4.2 Data Skor Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Siswa Pada Siklus I

No	Nama Siswa	Total Skor	Nilai	Keterangan
1.	ADH	39	76	Tuntas
2.	AA	28	54	Belum Tuntas
3.	BH	29	56	Belum Tuntas
4.	CSW	43	84	Tuntas
5.	DY	39	76	Tuntas
6.	FA	29	56	Belum Tuntas
7.	GC	28	54	Belum Tuntas
8.	JD	43	84	Tuntas
9.	JHH	42	82	Tuntas
10.	KC	39	76	Tuntas
11.	LSC	39	76	Tuntas

12.	LBC	40	78	Tuntas
13.	MC	39	76	Tuntas
14.	MCH	34	66	Belum Tuntas
15.	NR	39	76	Tuntas
16.	OS	39	76	Tuntas
17.	PR	32	62	Belum Tuntas
18.	SLL	39	76	Tuntas
19.	SN	29	56	Belum Tuntas
20.	VV	39	76	Tuntas
21.	VJ	29	56	Belum Tuntas
22.	WAW	28	54	Belum Tuntas
23.	YS	39	76	Tuntas
Rata-rata Kelas		35.82	69.65	Belum Tuntas

Berdasarkan tabel hasil tes siklus I di atas menunjukkan bahwa hasil skor rata-rata mencapai 35.82 atau nilai rata-rata 69.65. Dari 23 orang siswa yang mengikuti tes 14 siswa tuntas mencapai nilai di atas 75 Sedangkan 9 siswa lainnya masih belum tuntas dengan nilai dibawah 75. Persentase ketuntasan klasikal mencapai 60.86 % dan Persentase jumlah siswa yang gagal mencapai 39.14%.



Grafik 4.2 histogram skor hasil belajar *lay up shoot* siklus I

d. Data Kualitatif Hasil Pengamatan Catatan Lapangan Siklus I

Pertemuan Ke 1

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan *handycam*. Dari pengamatan ini dihasilkan catatan lapangan (CL) dan lembar observasi. Pada proses pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu : Kegiatan awal, Kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup. Pertemuan pertama dilakukan pada hari senin 18 Januari 2016 yang dimulai 08.45 wib sampai dengan 10.05 wib.

a) Kegiatan awal

Diawali pengenalan yang dilakukan guru sekitar pukul 08.45 WIB. terhadap peneliti kemudian peneliti menjelaskan selama lima menit maksud kedatangannya ke sekolah. Setelah selesai guru mengkoordinasikan kelas kemudian dilanjutkan dengan kegiatan berupa pembiasaan sikap moral, agama, yang terdiri dari tertib dibarisan (Ditertibkan oleh siswa MC), berdo'a (dipimpin oleh siswa KC) dan mengucapkan salam. Selanjutnya guru menyampaikan pokok materi yang dipelajari dan menginformasikan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran.

Kegiatan awal ini dilaksanakan di lapangan guru memerintahkan 3 keliling lapangan, “semua siswa menjawab, Siap pak!” , kemudian setelah lari para siswa membuat barisan 4 bersaf rentangkan lengan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar otot-otot yang akan digunakan bergerak nantinya siap dan untuk mencegah timbulnya cedera. Perenggangan dipimpin oleh (siswa LBC) dilakukan mulai otot leher kemudian turun kebahu, punggung, panggul , paha, betis dan kaki.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai pukul 08.55. wib. guru memberi penjelasan materi bola basket mengenai *lay up shoot* bola basket, menjelaskan bagaimana konsep model tindakan yang pertama yakni permainan kun penantian dan langkah-langkah pelaksanaannya. Siswa tidak bertanya kepada guru, siswa teramati (NR, PR, SN , DY, CSW dan YS) bertanya ke teman (Siswa JD) terkait tentang *lay up shoot*.

Setelah selesai siswa dibagi menjadi empat kelompok dan berbaris empat berbanjar setiap kelompok tersebut berjumlah 5 orang pemilihan anggota kelompoknya dipilih langsung oleh guru.

Pada saat pelaksanaan model tindakan siswa (ADH, CSW, DY, FA, JD, JHH, KC, LSC, LBC, MC, MCH, NR, OS, PR, SLL, SN, VV dan YS) tampak aktif dan tidak jenuh dalam melakukan proses pembelajaran. Tidak ada yang meninggalkan kelas tanpa seizin guru saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan pertama tentang kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, secara keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan dari peneliti hanya pendinginan yang tidak dilakukan, ada catatan dari guru/kolaborator yaitu peneliti harus lebih memperhatikan kondisi kelas dalam merancang model tiindakan

ketika siswa mengikuti permainan agar lebih tertib dan teratur supaya tercapai tujuan pembelajaran. Selain itu, peneliti harus lebih kreatif dalam menyajikan permainan sehingga lebih bervariasi dan dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa. Kegiatan inti dilaksanakan selama 60 menit.

c) Kegiatan akhir / penutup

Pada pukul 10.05 wib akhirnya guru mengumpulkan semua siswa untuk mengevaluasi dan menutup pembelajaran. Guru bertanya siapa yang tidak hadir, pada pertemuan ini siswa kelas VII.b semuanya hadir dengan doa bersama dan ucapan salam.

Pertemuan Ke 2

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan handycam. Dari pengamatan ini dihasilkan catatan lapangan (CL) dan lembar observasi. Pada proses pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu : Kegiatan awal, Kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup. Pertemuan kedua dilakukan pada hari selasa 26 Januari 2016 yang dimulai 15.00 wib sampai dengan 16.20 wib. Di luar jam pembelajaran karena hasil diskusi antara peneliti dan guru/kolaborator.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dilaksanakan di lapangan, guru mengabsensi berikutnya melakukan apersepsi selama lima menit siswa (JD) bertanya apa materi yang akan dilaksanakan nanti. Guru menjawab “masih terkait tentang *lay up shoot* yang baik dan benar” selanjutnya memerintahkan lari 3 keliling lapangan bakset siswa belum merespon dengan biasa namun tetap melaksanakan lari tiga keliling, kemudian setelah lari para siswa membuat barisan 4 bersaf rentangkan lengan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar otot-otot yang akan digunakan bergerak nantinya siap dan untuk mencegah timbulnya cedera. Perenggangan dipimpin oleh (siswa CSW) dilakukan mulai otot leher kemudian turun ke bahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki. Kegiatan awal dilaksanakan selama 10 menit.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai pukul 15.10 wib. Setelah itu guru memberi penjelasan materi bola basket mengenai *lay up shoot* bola basket, menjelaskan bagaimana konsep model tindakan yang kedua dan langkah-langkah pelaksanaannya. (Siswa NR, ADH, WAW,) bertanya ke guru terkait tentang model tindakan yang kedua yakni permainan

kartu tantangan. (siswa NR) bertanya “Fungsi dari 3 kotak”, (siswa ADH) bertanya “hukuman bagi kelompok yang kalah”, siswa (WAW) bertanya “apakah 3 tantangan di dalam kelompok dibatasi waktu”.

Guru menjawab satu per satu pertanyaan siswa mulai dari siswa (NR) bahwa “kotak tersebut adalah sebagai penanda dan letak tempat dari pelaksanaan permainan”. Pertanyaan dari (siswa ADH) guru menjawab “hukumannya lari 3 kali lapangan basket”. Pertanyaan dari (siswa WAW) guru menjawab “tidak ada batasan waktu, yang paling cepat dan benar menyelesaikan tantangan kelompok itulah yang menjadi pemenang”.

Saat perlakuan dilaksanakan, ada beberapa siswa (VJ, AA, dan DY) yang masih terlihat kebingungan atas tata cara pelaksanaan. Namun itu tertutupi ketika teman anggotanya yang lain meyakinkannya melalui ikuti komando dari anggota yang sudah paham tersebut.

Pada saat pelaksanaan model tindakan, siswa (WAW, ADH, CSW, DY, FA, JD, JHH, KC, LSC, LBC, MC, MCH, NR, OS, PR, SLL, SN, VV dan YS) teramati aktif dalam mengikuti pembelajaran dan semangat menunjukkan diri untuk tampil sebagai pemenang.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada pertemuan kedua ini tentang kegiatan pembelajaran, secara keseluruhan guru telah

melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan dari peneliti hanya pendinginan yang tidak dilakukan, ada catatan dari peneliti yaitu guru harus lebih memperhatikan aba-aba komando yang serentak ketika siswa mengikuti permainan agar lebih siap dan teratur supaya tercapai tujuan pembelajaran. Selain itu, guru harus lebih akrab lagi dalam menyajikan permainan sehingga tidak terlihat “kaku” dan dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa. Kegiatan inti dilaksanakan selama 40 menit.

c) Kegiatan Akhir / Penutup

Pada pukul 16.20 wib guru mengumpulkan semua siswa untuk menutup pembelajaran dan bertanya siapa yang tidak hadir, pada pertemuan ini semua siswa hadir kemudian dilanjutkan dengan doa bersama dan ucapan salam.

Pertemuan Ke 3

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan handycam. Dari pengamatan ini dihasilkan catatan lapangan (CL) dan lembar observasi. Pada proses pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu : Kegiatan awal, Kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup.

Pertemuan ketiga dilakukan pada hari senin 1 Februari 2016 yang dimulai 15.00 wib sampai dengan 16.20 wib. Di luar jam pembelajaran karena hasil diskusi antara peneliti dan guru/kolaborator dan cuaca saat itu kurang memungkinkan.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dilaksanakan di lapangan bola basket, guru melakukan apersepsi selama lima menit siswa (LSC) bertanya apa materi yang akan dilaksanakan. Guru menjawab “tentang permainan bola panas dan bintang jenderal”. Selanjutnya guru memerintahkan lari 3 keliling lapangan basket. Kemudian setelah lari semua siswa membuat barisan 4 bersaf rentangkan lengan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar otot-otot yang akan digunakan bergerak nantinya siap dan untuk mencegah timbulnya cedera. Perenggangan dipimpin oleh (siswa JD) dilakukan mulai otot leher kemudian turun ke bahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki. Kegiatan awal dilaksanakan selama 10 menit.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai pukul 15.10 wib. Setelah itu guru memberi penjelasan materi bola basket mengenai *lay up shoot* bola basket, menjelaskan bagaimana konsep model tindakan yang ketiga yakni

permainan bola panas dan permainan keempat yakni bintang jenderal beserta menjelaskan pula langkah-langkah pelaksanaannya. (Siswa CSW, GC) bertanya ke guru terkait tentang model tindakan yang ketiga dan (siswa JHH dan BH) bertanya tentang model tindakan yang keempat. (siswa CSW) bertanya “Jenis passing apa yang diperbolehkan?”, (siswa GC) bertanya “apakah permainan keempat dibatasi waktu dalam pelaksanaannya?”, (siswa JHH) bertanya “apakah 3 tantangan di dalam kelompok dibatasi waktu?” (siswa BH) bertanya “apakah boleh pelaksanaan mendahului teman tanpa urutan?”.

Guru menjawab satu per satu pertanyaan siswa mulai dari siswa (CSW) bahwa “jenis passing yang diperbolehkan *chest pass*”. Pertanyaan dari (siswa GC) guru menjawab “tidak ada batasan waktu dalam menyelesaikan permainannya”. Pertanyaan dari (siswa JHH) guru menjawab “tidak ada batasan waktu, yang paling cepat dan benar menyelesaikan tantangan kelompok itulah yang menjadi pemenang”. Pertanyaan dari (siswa BH) guru menjawab “tidak boleh mendahului teman dalam pelaksanaannya harus secara urut dan bergantian”.

Saat perlakuan dilaksanakan, ada beberapa siswa (AA, FA dan DY) yang masih terlihat kebingungan atas tata cara pelaksanaan model tindakan ketiga dan keempat ini. Namun itu tertutupi ketika

teman anggotanya yang lain meyakinkannya melalui ikuti komando dari anggota yang sudah paham tersebut. Pada saat pelaksanaan model tindakan semua siswa tampak begitu antusias melakukan permainan. Hanya saja pada permainan bola panas siswa (AA, FA, dan DY) saat pelaksanaannya masih takut-takut seandainya dirinya yang terakhir memegang bola. Itu artinya dirinya lah yang harus melakukan *lay up shoot*.

Tidak ada yang meninggalkan kelas tanpa seizin guru. Siswa (ADH, CSW, BH, WAW, JD, JHH, KC, LSC, LBC, MC, MCH, NR, OS, PR, SLL, SN, VV dan YS) teramati aktif saat proses pembelajaran dan tidak jenuh terhadap kesalahan berusaha untuk tidak mengulangi kesalahan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada pertemuan ketiga ini, secara keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan dari peneliti ada catatan dari peneliti yaitu guru harus bahasa penyampaian tata cara pelaksanaan harus lebih sederhana agar mudah dipahami. Selain itu, guru harus lebih akrab lagi dalam menyajikan permainan sehingga tidak terlihat “*kaku*” dan dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa. Kegiatan inti dilaksanakan selama 60 menit.

c) Kegiatan akhir / penutup

Pada pukul 16.20 wib guru pada kegiatan penutup mengumpulkan semua siswa untuk mengakhiri pembelajaran lalu guru mengabsen siapa yang tidak hadir, pada pertemuan ini (Siswa VJ dan SLL) izin tidak hadir. Setelah itu guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan ucapan salam.

Pertemuan Ke 4

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan *handycam*. Dari pengamatan ini dihasilkan catatan lapangan (CL) dan lembar observasi. Pada proses pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu : Kegiatan awal, Kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup. Pertemuan keempat dilakukan pada hari Kamis 4 Februari 2016 yang dimulai 15.00 sampai dengan 16.20. Dilaksanakan di luar jam pembelajaran karena hasil diskusi antara peneliti dan guru/kolaborator.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dilaksanakan di lapangan pada pukul 15.00 wib, guru melakukan apersepsi selama lima menit. Guru bertanya “siapa yang masih ingat nama-nama permainan yang telah dilakukan

sebelumnya?” lalu (siswa JD) mengangkat tangan dan berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.

Selanjutnya guru memerintahkan lari 4 keliling lapangan basket kemudian setelah lari semua siswa membuat barisan 4 bersaf rentangkan lengan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar otot-otot yang akan digunakan bergerak nantinya siap dan untuk mencegah timbulnya cedera. Perenggangan dipimpin oleh (siswa OS) dilakukan mulai otot leher kemudian turun ke bahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai pukul 15.10 wib. Setelah itu guru memberi penjelasan materi bola basket mengenai *lay up shoot* bola basket, menjelaskan bagaimana konsep model tindakan yang kelima yakni permainan penantang terakhir beserta menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan dari permainan tersebut. (Siswa PR) bertanya ke guru terkait tentang model tindakan “apakah boleh melakukan *lay up shoot* tersebut dengan tanpa dribel?”. Guru menjawab tidak boleh harus didahului dengan melakukan dribel.” kemudian (Siswa SLL) juga bertanya “Jika langkah *lay up shoot* nya salah namun bola nya

berhasil masuk, Bagaimana? "Guru menjawab" itu tidak sah dan dianggap gagal"

Berikutnya setelah tidak ada lagi pertanyaan tidak ada yang terlihat kebingungan dengan model tindakan ini semua siswa terlihat sudah paham dengan tata cara pelaksanaannya. Pada saat pelaksanaan model tindakan semua siswa tampak begitu antusias melakukan permainan ini. Karena pada permainan ini siswa diberi wawasan tentang pengetahuan bola basket. Siswa (WAW, MC, MCH, NR, OS, PR, SLL, JD, ADH, CSW, BH, JHH, KC, LSC, LBC, SN, VV dan YS) teramati aktif dengan mencoba menjawab pertanyaan yang diberikan dan tidak jenuh terhadap kesalahan berusaha untuk tidak mengulangi kesalahan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada pertemuan keempat ini secara keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan ada catatan dari peneliti yaitu harus memiliki banyak pertanyaan agar saat pelaksanaannya tinggal memilih sesuai kebutuhan. Kegiatan inti dilaksanakan selama 30 menit.

c) Kegiatan Akhir / Penutup

Pukul 15.40 wib guru pada kegiatan penutup mengumpulkan semua siswa untuk mengakhirinya dengan melakukan tes *lay up*

shoot pada siklus pertama. Siswa dengan tertib dan mempraktekkan apa yang telah dipelajari selama ini, siswa diberi kesempatan satu kali percobaan sebelum tes *lay up shoot* dilakukan. Siswa melakukan tes ini dengan antusias walau ternyata masih ada siswa yang ragu atau belum percaya diri dalam berlari dan mendengarkan aba-aba, pada saat meletakkan kaki kanan atau kiri yang didepan. Setelah tes *lay up shoot* selesai. Pada pukul 16.20 wib guru mengakhiri pertemuan ke empat dengan berdoa yang dipimpin oleh guru langsung dan sebelum pulang siswa menyalami guru.

e. Refleksi Tindakan Siklus I

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dan menghitung data hasil penelitian, peneliti dan kolaborator melakukan refleksi serta diskusi guna membahas permasalahan yang berhubungan dengan tindakan yang telah dilakukan oleh guru. Terlihat pada siklus I masih banyak kekurangan baik dari guru maupun dari siswa. Pada saat posisi sikap pelaksanaan beberapa siswa ragu dalam melakukan *lay up shoot*. Langkah kaki siswa masih kaku saat melakukan *lay up shoot* ke arah sasaran.

Hasil evaluasi penerapan pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* pada siklus I ini masih rendah. Namun demikian ada hal yang menggembirakan peneliti

yaitu para siswa tampaknya sangat menikmati permainan yang digunakan dalam setiap pembelajaran.

Berdasarkan dari data tersebut maka diperoleh hasil penelitian bahwa pada siklus pertama belum memenuhi kriteria keberhasilan dari hasil intervensi yang diharapkan. Dari dua puluh tiga orang siswa yang mengikuti tes dua belas orang siswa tuntas mencapai skor dengan prosentase di atas 75%. Sedangkan sebelas siswa lainnya masih belum tuntas dengan prosentase rata-rata skor dibawah 75%. Untuk itu perlu ditingkatkan lagi pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* yang lebih optimal.

Untuk itu maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan tindakan dalam pembelajaran melalui penerapan pendekatan bermain pada siklus kedua dengan permainan-permainan yang sama dengan menimbang setiap masukan sudah dihasilkan sebelumnya.

3. Deskripsi Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada siklus II kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan perencanaan yang di diskusikan oleh guru pelaksana, kolabolator dan peneliti. Karena sebagaimana telah teramati pada siklus I beberapa siswa masih belum memenuhi skor ketuntasan dalam melakukan *lay up shoot* serta gerakan masih kaku sehingga kurang

adanya koordinasi. Berdasarkan temuan tersebut peneliti, guru pelaksana dan kolabolator saling memberi saran untuk menangani masalah-masalah yang terjadi pada siklus I.

Hasil observasi dan evaluasi bersama dengan guru bidang studi penjaskes dan melihat pada hasil belajar dari siklus I maka permasalahan yang ditemui adalah :

1. Masih ada siswa yang belum memenuhi kriteria dalam menggiring bola, ada beberapa siswa yang belum memenuhi skor minimal dalam menggiring bola dengan skor rata-rata 8.4 atau dengan jumlah skor 59.
2. Masih ada siswa yang belum bisa bisa memenuhi gerakan *stepwork*, hasil tersebut dapat dilihat dari jumlah skor *stepwork* pada saat melakukan *lay up shoot* dengan skor rata-rata 7.8 atau dengan jumlah skor 71.
3. Masih ada siswa yang belum bisa bisa memenuhi kriteria menaruh bola pada keranjang, hasil tersebut dapat dilihat dari jumlah skor rata-rata 7.4 atau dengan jumlah skor 67.
4. Masih ada siswa yang belum memenuhi kriteria koordinasi gerakan, hasil tersebut dapat dilihat dari jumlah skor koordinasi gerakan saat *lay up shoot* yang berjumlah 18 dengan rata-rata 2.0.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran pada siklus ke dua ini siswa diharapkan mampu melaksanakan kegiatan sesuai dengan yang diharapkan siswa dapat menikmati dan dapat melaksanakan kegiatan dengan sebaik-baiknya serta dapat meningkatkan *skill lay up shoot* bola basket.

Pada siklus ke dua pertemuan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Tindakan yang dilaksanakan pada siswa kelas VII.B SMP Marie Joseph akan diuraikan sebagai berikut :

1. Pertemuan Ke 1

a) Kegiatan awal

Pertemuan pertama dilakukan pada hari Kamis 11 Februari 2016 yang dimulai 15.00 sampai dengan 16.20. Dilaksanakan di luar jam pembelajaran karena hasil diskusi antara peneliti dan guru/kolaborator. Diawali dengan mengkoordinasikan kelas kemudian dilanjutkan dengan kegiatan berupa pembiasaan sikap moral, dan agama, yang terdiri dari tertib barisan, berdoa dan mengucapkan salam. Selanjutnya guru mengabsen lalu menginformasikan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran dan melakukan apersepsi tentang pembelajaran yang dilakukan pertemuan minggu lalu.

Kegiatan proses pembelajaran dilaksanakan di lapangan basket namun sebelum memasuki materi melakukan pemanasan berupa lari 5 keliling lapangan basket, kemudian setelah lari semua siswa membuat barisan 4 bersaf dengan merentangkan tangan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar mencegah timbulnya resiko cedera dalam proses pembelajaran. Perenggangan dilakukan mulai dari bagian atas yaitu otot leher, punggung, tangan kemudian turun ke bahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki.

b) Kegiatan inti

Pada saat kegiatan inti pembelajaran guru kembali memberi penjelasan tentang desain pembelajaran *lay up shoot* yang pernah dilakukan pada siklus pertama tentang model permainan Kun Penantian. Guru memberi penjelasan materi bola basket mengenai *lay up shoot* bola basket dan mengevaluasi beberapa teknik *lay up shoot* yang dilakukan siswa di siklus yang pertama. Disamping itu guru menjelaskan bagaimana konsep model pembelajaran yang pertama (Kun Penantian) dan langkah-langkah pelaksanaannya.



Gambar 4.8. Guru sedang menjelaskan materi kun penantian

Setelah selesai siswa dibagi menjadi empat kelompok dan berbaris empat berbaris, setiap kelompok tersebut berjumlah 5 orang siswa yang paling depan dari kelompok mengambil bola basket yang diletakan dihadapannya, berikutnya setelah mengambil bola siswa tersebut melakukan dribel dengan kecepatan maksimal menuju kearah simpai. Pada saat sudah mendekati simpai siswa tersebut melakukan gerakan langkah *lay up shoot* dengan meletakan kakinya sambil melompat satu per satu di simpai pertama dan simpai kedua. Saat dalam keadaan melayang, bola tidak dilepaskan (sekedar pembayangan) sedangkan disimpai ketiga siswa mendaratkan kedua kakinya dengan halus (serempak). Pada saat pelaksanaan yang pertama siswa masih ragu-ragu untuk meletakkankan kakinya satu per satu di dalam simpai dan

belum mengontrol teknik dribel nya dengan tenang karena terlihat terburu-buru.

Selanjutnya setelah melakukan *lay up shoot* siswa dribel kembali ke barisan dan meletakan bola basket ditempat semula. Sebelum siswa yang kedua melakukan perlakuan siswa yang pertama melakukan perlakuan tadi terlebih dahulu harus mengambil kun yang ada di tengah lapangan sesuai dengan warna kun nya masing-masing. Begitu pula seterusnya bagi siswa yang berikutnya. Setelah perlakuan pertama selesai guru kembali menjelaskan bahwa yang ditekankan dalam model permainan ini adalah kontrol bola, teknik peletakan kaki, kecepatan dan kerja sama. Boleh saja melakukan dribel secepat mungkin akan tetapi tetap dengan kontrol yang tenang dan benar. Kemudian setelah 2 kali perlakuan siswa sudah mulai berkembang dalam mengontrol dribel bola, teknik peletakan kaki, kecepatan dribel dan kerjasama nya. Kemudian penugasan tahap berikutnya setiap kelompok diberi perlombaan dalam permainan model tindakan ini.

c) Kegiatan Akhir / Penutup

Pada kegiatan akhir guru melakukan pendinginan (*colling down*) kepada siswa berupa gerakan-gerakan ringan yaitu: siswa-siswi membentuk 2 barisan dengan jarak satu

lengan, putra dan putri terpisah, kemudian kedua tangan memegang tangan temannya dan saling mengayunkan tangan yang dilakukan secara pelan-pelan. Gerakan saling mengait badan, saling memasase kaki dan lain-lain. Kemudian siswa duduk dengan santai mendengarkan arahan guru.

Sebagai akhir kegiatan guru memberikan evaluasi tentang tujuan dan kegunaan dari rangkaian kegiatan awal dan inti sampai gerakan pendinginan dalam pembelajaran pertemuan ini. Akhirnya guru menutup pembelajaran dan berdoa, pada pertemuan ini siswa kelas VII.B semuanya hadir dengan doa bersama dan ucapan salam.

2. Pertemuan Ke 2

.a) Kegiatan awal

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari kamis 18 Februari 2016 yang dimulai 15.00 sampai dengan 16.20 Dilaksanakan di luar jam pembelajaran sekolah karena hasil diskusi antara peneliti dan guru. Pembelajaran diawali dengan mengkoordinasikan kelas kemudian dilanjutkan dengan kegiatan berupa pembiasaan sikap moral, agama, yang terdiri dari tertib dibarisan, berdo'a dan mengucapkan salam. Selanjutnya guru menyampaikan apersepsi dan

menginformasikan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran.

Kegiatan awal ini dilaksanakan selama 10 menit berupa pemanasan yakni lari 5 keliling lapangan basket, kemudian setelah lari para siswa langsung diperintahkan membuat barisan 4 bersaf, merentangkan tangan selanjutnya melakukan perenggangan aktif dan pasif dengan agar mencegah timbulnya resiko cedera. Perenggangan dilakukan mulai otot leher, punggung, tangan kemudian turun ke, panggul, pinggang paha, betis dan kaki.

b) Kegiatan inti

Pada saat kegiatan inti pembelajaran, guru memberikan penjelasan materi bola basket mengenai model tindakan bermain *lay up shoot* yang kedua yaitu permainan kartu tantangan. Dimana guru sebenarnya sudah memberikan materi ini di siklus yang pertama namun diingatkan kembali oleh guru dan juga menerangkan beberapa evaluasi serta target capaian terkait pelaksanaan model tindakan ini.



Gambar 4.9. Guru sedang menjelaskan materi kartu tantangan

Setelah memaparkan Guru bertanya pada siswa apa ada yang kurang mengerti dan siswa mengatakan pendapatnya. Lalu siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B, setiap kelompok berjumlah lima orang berdiri didalam lingkaran lapangan bola basket. Pada permainan ini terdapat 3 kotak. Kotak yang pertama tantangannya adalah siswa harus melakukan *lay up shoot* dengan awalan dribel satu kali. Bola harus masuk ke ring sebanyak 12 kali. Lalu kotak yang kedua tantangannya adalah siswa harus melakukan *lay up shoot* dengan awalan tanpa melakukan *dribbling* satu orang menjadi pengumpan dan sang eksekutor langsung menjemput bola dengan *step lay up shoot*.

Setelah menjadi eksekutor kemudian langsung bergantian menjadi seorang pengumpan. Bola harus masuk ke ring sebanyak 10 kali. Kemudian Kotak yang ketiga tantangannya adalah siswa melakukan *lay up shoot* yang dilakukan bergantian dan diawali dengan melakukan dribel, bola harus masuk ke ring sebanyak 3 kali secara urut tanpa selang seling. Jika bola masuk selang-seling maka hitungan dimulai dari hitungan semula (hitungan nol) Saat pelaksanaan terlihat tidak lagi kebingungan atas tata cara pelaksanaan.

Dihadapan mereka ada 3 kotak yang masing-masing ada kotak tantangan yang berbeda. Pada saat guru meniupkan peluit pertama pertanda permainan baru dimulai, siswa mengambil isi kotak yang ada berisi kartu tantangan di dalamnya. Siswa secepat mungkin harus menyelesaikan tantangan tersebut. Setelah mereka menyelesaikan semua tantangan yang ada didalam ketiga kotak tersebut mereka sesegera mungkin memasuki *finish zone*. Kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan permainan tersebut kelompok merekalah yang menjadi pemenangnya. Permainan yang dimainkan pada permtemuan ini ini menghabiskan waktu 60 menit.



Gambar 4.10 Siswa sedang melaksanakan materi kartu tantangan

c) Kegiatan Akhir / Penutup

Guru memberikan gerakan pendinginan yaitu: siswa-siswi membentuk 2 barisan dengan jarak satu lengan, putra dan putri terpisah, kemudian kedua tangan memegang bahu temannya didepan dan melakukan masase ringan.. Kemudian siswa duduk dengan santai mendengarkan arahan guru saat penutupan.

Sebagai akhir kegiatan guru memberikan evaluasi tentang tujuan dan kegunaan dari rangkaian kegiatan awal dan inti sampai gerakan pendinginan dalam pelajaran hari ini. Akhirnya pada pukul 16.20 WIB guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan ucapan salam. Kemudian guru menanyakan absensi siapa yang tidak hadir. Yang tidak hadir dalam pertemuan ini adalah siswa FA.

3. Pertemuan Ke 3

a) Kegiatan awal

Setelah berdiskusi dengan guru penjaskes di pertemuan ketiga dilakukan pada hari Kamis 25 Februari 2016 yang dimulai 15.00 WIB sampai dengan 16.20 WIB. Dilaksanakan di luar jam pembelajaran sekolah karena hasil diskusi antara peneliti dan guru. Guru mengawasi pelaksanaan dengan mengkoordinasikan kelas, mengabsen kemudian dilanjutkan dengan kegiatan berupa pembiasaan sikap moral, agama, yang terdiri dari tertib dibarisan, berdoa dan mengucapkan salam. Selanjutnya guru menyampaikan apersepsi dan menginformasikan kompetensi serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dalam pertemuan ini.



Gambar 4.11 Guru sedang menyiapkan siswa

Sebelum memasuki materi melakukan pemanasan berupa lari 5 keliling lapangan, kemudian setelah lari anak-anak membuat barisan 3 bersaf rentangkan tangan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar saat bergerak nantinya terhindar dari resiko cedera. Perenggangan dilakukan mulai leher kemudian turun ke bahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki. Perenggangan dipimpin oleh salah seorang siswa.

b) Kegiatan inti

Pada pertemuan ketiga ini, siswa diberikan dua tindakan konsep pendekatan bermain yang diberi nama permainan “Bola Panas” dan “Bintang Jenderal”. Di siklus pertama saat pelaksanaan dua model tindakan ini siswa dilatih kecepatan, kesiapan, tanggung jawab, dan membangun mental optimis dalam melakukan *lay up shoot*. Selain itu juga belajar tentang kerja sama kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Pada pertemuan ini guru tidak terlalu lama menjelaskan kedua model tindakan ini. Pada pelaksanaan model permainan bola panas, siswa dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok berjumlah 5 orang. Setiap kelompok berbaris membentuk setengah lingkaran ditengah lapangan basket

dengan jarak 3 meter antar pemain. Saat mendengar aba-aba peluit pertama dari guru/peneliti, siswa melakukan passing bebas ke arah yang ia inginkan di kelompoknya masing-masing.

Ketika mendengar suara peluit kedua dari guru/peneliti siswa yang terakhir memegang bola langsung melakukan *lay up shoot* secepat mungkin ke arah ring masing-masing. Setelah melakukan *lay up shoot* siswa meletakkan bola basket di tempat semula dan kembali menuju barisan.



Gambar 4.12 Pelaksanaan materi Bola Panas

Model dilakukan sebanyak 8 kali dan dilakukan penjumlahan bola yang masuk antara kelompok a dan kelompok b siswa setiap baris siswa diberi kesempatan untuk

mencontohkan gerakan yang telah dicontohkan guru kemudian kembali ke barisan belakang.

Selanjutnya setelah model tindakan permainan “Bola Panas” selesai dan menghabiskan sekitar waktu 32 menit, guru melanjutkannya dengan permainan “Bintang Jenderal”. Pada model tindakan ini siswa juga terbagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok berjumlah lima orang. Dengan rincian, empat orang berbaris di dekat garis *three point* dan satu orang siswa berdiri untuk melakukan *lay up shoot*. Pada saat tiupan peluit pertama dari sang guru, siswa yang berada di barisan nomor satu mengoper bola ke rekan yang ada dihadapannya, setelah mengoper bola siswa tersebut berlari menggantikan posisi rekannya yang telah melakukan *lay up shoot*. Siswa yang menerima bola operan, segera mendribel ke arah ring dan melakukan gerakan *lay up shoot*. Jika bola hasil *lay up shoot* berhasil masuk, maka siswa tersebut boleh mengambil satu bintang jenderal kemudian kembali berbaris dan jika gagal siswa tidak mendapat bintang jenderal dan kembali berbaris di dekat garis *three point*.



Gambar 4.13. Pelaksanaan materi bintang jenderal

Suasana di lapangan pada pertemuan ketiga ini cair dan menyenangkan antara guru dan siswa sering terjadi interaksi dan tanya jawab satu sama lain. Diantara dua kelompok yang sedang bermain tersebut kelompok b terlebih dahulu telah mendapatkan empat bintang jenderal, maka kelompok tersebut menjadi pemenangnya. Permainan “Bintang Jenderal” ini menghabiskan waktu sekitar 28 menit.

c) Kegiatan akhir / penutup

Guru memberikan gerakan pendinginan (*colling down*) berupa gerakan saling melemaskan tangan dan kaki dengan menggoyangkannya dan masase ringan. Setelah selesai siswa kembali duduk mendengarkan arahan guru berikutnya. Sebagai akhir kegiatan guru memberikan evaluasi tentang

tujuan dan kegunaan dari rangkaian kegiatan awal dan inti sampai gerakan pendinginan dalam pelajaran hari ini. Semua siswa hadir dalam pertemuan ini. Akhirnya pukul 16.40 wib guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan ucapan salam.

4. Pertemuan ke 4

a) Kegiatan awal

Setelah berdiskusi dengan guru penjaskes pertemuan keempat dilakukan pada hari senin 29 Februari 2016 yang dimulai pukul 08.45 sampai dengan 10.05 wib yang dilaksanakan di saat jam pembelajaran sekolah karena hasil diskusi antara peneliti dan guru. Pembelajaran diawali dengan mengkoordinasikan kelas kemudian mengabsen kehadiran siswa serta dilanjutkan dengan kegiatan berupa pembiasaan sikap moral, agama, yang terdiri dari tertib dibarisan, berdoa dan mengucapkan salam. Selanjutnya guru menyampaikan apersepsi terhadap model tindakan yang telah diberikan. Guru juga menerangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dalam pertemuan ini.



Gambar 4.14 Guru sedang menyiapkan siswa untuk melakukan pemanasan

Kegiatan awal ini dilaksanakan di lapangan namun sebelum memasuki materi siswa melakukan pemanasan berupa lari 5 keliling lapangan, kemudian setelah lari para siswa membuat barisan 3 bersaf selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar otot-otot yang akan digunakan bergerak nantinya siap beraktivitas dan untuk mencegah timbulnya resiko cedera. Perenggangan dilakukan mulai dari leher kemudian turun tangan, bahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki. Perenggangan dipimpin oleh salah seorang siswa.

b) Kegiatan inti

Pada saat kegiatan inti guru melakukan tanya jawab selama 3 menit ke seluruh siswa tentang model tindakan apa saja yang telah mereka praktekan sebelumnya. Seputar model tindakan apa-apa saja yang telah mereka praktekan. Setelah selesai siswa dijelaskan kembali secara sekilas model tindakan yang kelima ini. Dimana para siswa dijadikan dua kelompok, masing-masing kelompok berjumlah lima orang. Setiap mereka diminta mengelilingi lingkaran lapangan bola basket. Guru berada ditengah lingkaran menjelaskan aturan main kepada seluruh siswa. Guru memberikan satu soal rebutan terkait seputar pengetahuan permainan bola basket.



Gambar 4.15 Siswa mencoba menjawab pertanyaan & Melaksanakan Tantangan

Pada pertemuan ini siswa tampak aktif, pertemuan ini siswa belajar tentang pengetahuan seputar bola basket dan *lay up shoot* serta memupuk rasa percaya diri dalam melakukan *lay up shoot* nama permainan pertemuan ini yaitu permainan penantang terakhir. Semua siswa telah melakukan *lay up shoot*, baik itu hasil dari lemparan kesempatan dari penjawab pertanyaan maupun dari siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari guru. Keadaan suasana di lapangan pada pertemuan keempat ini cair dan menyenangkan antara guru dan siswa sering terjadi interaksi dan tanya jawab satu sama lain. Permainan “Penantang Terakhir” ini menghabiskan waktu selama 30 menit.

c) Kegiatan akhir / Penutup

Pada penghujung pembelajaran guru mengumpulkan semua siswa lalu mengakhirinya dengan melakukan tes *lay up shoot* pada siklus kedua. Siswa di panggil secara acak dan mempraktekkan apa yang telah dipelajari selama ini, siswa diberi kesempatan satu kali percobaan sebelum melakukan tes *lay up shoot*. Siswa terlihat antusias dalam melakukan tes. Sudah tidak ada lagi siswa yang tampak ragu atau belum percaya diri dalam melakukan *lay up shoot*.

Setelah pelaksanaan tes *lay up shoot* selesai guru memberikan gerakan pendinginan siswa-siswi membentuk dua barisan dengan jarak satu lengan, putra dan putri terpisah, kemudian kedua tangan memegang bahu temannya didepan dan melakukan massase ringan. Kemudian siswa duduk santai mendengarkan arahan guru berikutnya.

Sebagai akhir kegiatan guru memberikan evaluasi tentang tujuan dan kegunaan dari rangkaian kegiatan awal dan inti sampai gerakan pendinginan dalam pelajaran hari ini. Pada pertemuan ini semua siswa hadir. Akhirnya pada pukul 10.05 wib guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan ucapan salam dan terima kasih kepada seluruh siswa yang telah kooperatif.

c. Tes dan Observasi Siklus II

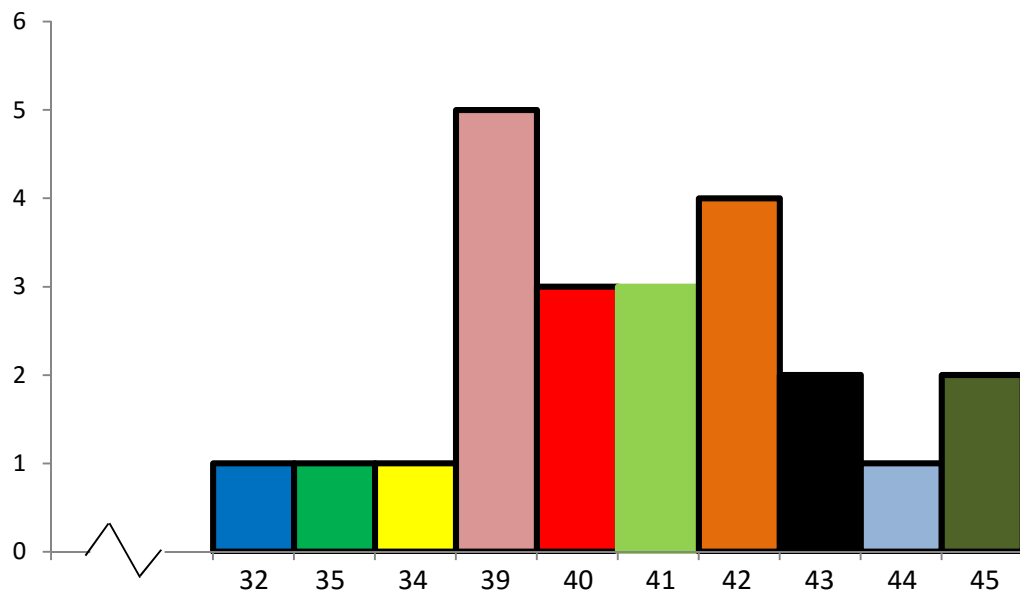
Berikut ini data hasil *lay up shoot* siswa melalui penerapan pendekatan bermain dengan menggunakan alat yang sederhana untuk meningkatkan hasil belajar *lay up shoooot* siswa kelas VII.B SMP Marie Joseph. Dibawah ini paparan tentang data hasil tes *lay up shoot* siswa pada siklus II.

Tabel 4.3 Data Skor Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Siswa Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Total Skor	Nilai	Keterangan
1.	ADH	42	82	Tuntas
2.	AA	39	76	Tuntas
3.	BH	43	84	Tuntas
4.	CSW	41	80	Tuntas
5.	DY	40	78	Tuntas
6.	FA	34	66	Tidak Tuntas
7.	GC	39	76	Tuntas
8.	JD	45	88	Tuntas
9.	JHH	45	88	Tuntas
10.	KC	44	86	Tuntas
11.	LSC	41	80	Tuntas
12.	LBC	42	82	Tuntas
13.	MC	43	84	Tuntas
14.	MCH	35	68	Tidak Tuntas
15.	NR	42	82	Tuntas
16.	OS	41	80	Tuntas
17.	PR	40	78	Tuntas
18.	SLL	39	76	Tuntas
19.	SN	39	76	Tuntas
20.	VV	40	78	Tuntas

21.	VJ	32	62	Tidak Tuntas
22.	WAW	39	76	Tuntas
23.	YS	42	82	Tuntas
Rata-rata Kelas		40.30	78.60	Tuntas

Berdasarkan tabel hasil tes siklus II di atas menunjukkan bahwa hasil skor rata-rata mencapai 40.30 atau nilai rata-rata 78.60. Dari 23 orang siswa yang mengikuti tes 20 siswa tuntas mencapai nilai di atas 75 Sedangkan 3 siswa lainnya tidak tuntas dengan nilai dibawah 75. Persentase ketuntasan klasikal mencapai 86.95 % dan Persentase jumlah siswa yang gagal mencapai 13.05 %.



Grafik 4.3 histogram skor hasil belajar *lay up shoot bola* siklus II

d. Data Kualitatif Hasil Pengamatan Catatan Lapangan Siklus II

Pertemuan Ke 1

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan *handycam*. Dari pengamatan ini dihasilkan catatan lapangan (CL) dan lembar observasi. Pada proses pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu : Kegiatan awal, Kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup. Pertemuan pertama dilakukan pada hari kamis 11 Februari 2016 yang dimulai 15.00 sampai dengan 16.20.

a) Kegiatan awal

Diawali dengan mengkoordinasikan kelas kemudian dilanjutkan dengan kegiatan berupa pembiasaan sikap moral, dan agama, yang terdiri dari tertib barisan, berdo'a dan mengucapkan salam. Selanjutnya guru mengabsen lalu menginformasikan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran dan melakukan apersepsi tentang pembelajaran yang dilakukan pertemuan minggu lalu. Pelaksanaan pada pertemuan ini dilaksanakan di luar jam pembelajaran karena hasil diskusi antara peneliti dan guru/kolaborator.

Kegiatan proses pembelajaran dilaksanakan di lapangan basket namun sebelum memasuki materi melakukan pemanasan berupa lari 5 keliling lapangan basket, kemudian setelah lari

semua siswa membuat barisan 5 bersaf dengan merentangkan tangan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar mencegah timbulnya resiko cedera dalam proses pembelajaran. Perenggangan dilakukan dengan sungguh-sungguh oleh seluruh siswa dimulai dari bagian atas yaitu otot leher, punggung, tangan kemudian turun kebahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki. Perenggangan dipimpin oleh siswa SN dilakukan mulai otot leher kemudian turun kebahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki. Kegiatan awal dilakukan selama 10 menit.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai pukul 15.10 pada saat kegiatan inti pembelajaran guru kembali memberi penjelasan tentang desain pembelajaran *lay up shoot* yang pernah dilakukan pada siklus pertama tentang model permainan Kun Penantian. Guru memberi penjelasan materi bola basket mengenai *lay up shoot* bola basket dan mengevaluasi beberapa teknik *lay up shoot* yang dilakukan siswa di siklus yang pertama. Disamping itu guru menjelaskan bagaimana konsep model pembelajaran yang pertama (Kun Penantian) dan langkah-langkah pelaksanaannya. Siswa YS merespon dengan pertanyaan, “Permainannya yang ada hula hop itu kan pak?”. “Ya betul” Jawab guru.

Setelah selesai siswa dibagi menjadi empat kelompok dan berbaris empat berbanjar, setiap kelompok tersebut berjumlah 5 orang siswa yang paling depan dari kelompok mengambil bola basket yang diletakan dihadapannya, berikutnya setelah mengambil bola siswa tersebut melakukan dribel dengan kecepatan maksimal menuju kearah simpai. Pada saat sudah mendekati simpai siswa tersebut melakukan gerakan langkah *lay up shoot* dengan meletakan kakinya sambil melompat satu per satu di simpai pertama dan simpai kedua. Saat dalam keadaan melayang, bola tidak dilepaskan (sekedar pembayangan) sedangkan disimpai ketiga siswa mendaratkan kedua kakinya dengan halus (serempak).

Pada saat pelaksanaan yang pertama siswa FA dan SN teramati masih ragu-ragu untuk meletakkankan kakinya satu per satu di dalam simpai dan siswa LBC dan LSC belum mengontrol teknik dribel nya dengan tenang karena terlihat terburu-buru. Selanjutnya setelah melakukan *lay up shoot* siswa dribel kembali ke barisan dan meletakan bola basket ditempat semula.

Sebelum siswa yang berikutnya melakukan perlakuan, siswa yang pertama yang melakukan perlakuan tadi terlebih dahulu harus mengambil kun yang ada di tengah lapangan sesuai

dengan warna kun nya masing-masing. Begitu pula seterusnya bagi siswa yang berikutnya. Setelah perlakuan pertama selesai permainan berhenti sejenak guru kembali menjelaskan bahwa yang ditekankan dalam model permainan ini adalah kontrol bola, teknik peletakan kaki, kecepatan dan kerja sama. Guru menjelaskan, “Boleh saja melakukan dribel secepat mungkin akan tetapi tetap dengan kontrol yang tenang dan benar”.

Kemudian setelah 2 kali perlakuan semua siswa teramati sudah berkembang dalam mengontrol dribel bola, teknik peletakan kaki, kecepatan dribel dan kerjasamanya. Kemudian penugasan tahap berikutnya setiap kelompok diberi perlombaan dalam permainan model tindakan ini. Kelompok 1 berhadapan dengan kelompok 2, kelompok 3 berhadapan dengan kelompok 4. Masing-masing pemenang akan saling berhadapan menjadi yang tak terkalahkan. Perlombaan ini dilaksanakan sebanyak 7 sesi. Setiap sesi perlombaan selesai anggota kelompok kembali ditukar dan pindah ke kelompok yang lain. Agar siswa dilatih untuk terbiasa dalam beradaptasi dengan lingkungan yang baru. Siswa MCH bertanya kepada guru “apakah ada hukuman bagi tim yang kalah?”. Guru menjawab, “Lari 3 Keliling lari lapangan basket hukuman bagi tim yang kalah.”

Pada saat pelaksanaan pembelajaran siswa (ADH, AA, BH, CSW, DY,GC, JD, JHH, KC, LSC, LBC, MC, MCH, NR, OS, PR, SLL, SN, VV,WAW, dan YS) tampak aktif dalam melakukan proses pembelajaran. Tidak ada yang meninggalkan kelas tanpa seizin guru saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan pertama tentang kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, secara keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan. Kegiatan inti pada pertemuan ini dilaksanakan selama 60 Menit.

c) Kegiatan Akhir / Penutup

Pada pukul 16.10 wib akhirnya guru mengumpulkan semua siswa untuk menutup pembelajaran pada pertemuan ini siswa kelas VII.b semuanya hadir dengan doa bersama dan ucapan salam. Guru meinstruksikan pendinginan (*colling down*) kepada siswa berupa gerakan-gerakan ringan yaitu: siswa-siswi membentuk 2 barisan dengan jarak satu lengan, putra dan putri terpisah, kemudian kedua tangan memegang tangan temannya dan saling mengayunkan tangan yang dilakukan secara pelan-pelan. Gerakan saling mengait badan, saling memasase kaki dan lain-lain. Kemudian siswa duduk santai mendengarkan arahan guru berikutnya. Sebagai akhir kegiatan guru memberikan evaluasi tentang tujuan dan kegunaan dari rangkaian kegiatan awal dan inti

sampai gerakan pendinginan dalam pembelajaran pertemuan ini. pengamatan peneliti pada pertemuan pertama siklus 2 ini, secara keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan dari peneliti mengamati bahasa penyampaian guru tata cara pelaksanaan sudah lebih mudah dipahami. Selain itu, guru sudah lebih akrab dalam menyajikan permainan sehingga tidak terlihat kaku dan sudah memberikan motivasi belajar kepada siswa. Akhirnya guru menutup pembelajaran dan berdoa, pada pertemuan ini siswa kelas VII.b semuanya hadir. Kemudian diakhiri pada pukul 16.20 dengan doa bersama dan ucapan salam.

Pertemuan Ke 2

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan handycam. Dari pengamatan ini dihasilkan catatan lapangan (CL) dan lembar observasi. Pada proses pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu : Kegiatan awal, Kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis 18 Februari 2016 yang dimulai 15.00 sampai dengan 16.20 Dilaksanakan di luar jam pembelajaran sekolah karena hasil diskusi antara peneliti dan guru.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dilaksanakan di lapangan guru mengawalinya dengan mengkoordinasikan kelas kemudian

dilanjutkan dengan mengabsen, kegiatan berupa pembiasaan sikap moral, agama, yang terdiri dari tertib dibarisan, berdo'a dan mengucapkan salam. Selanjutnya guru menyampaikan apersepsi dan menginformasikan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran. Berikutnya melakukan apersepsi selama lima menit siswa (YS) bertanya apa materi yang akan dilaksanakan nanti. Guru menjawab "Setelah pemanasan bapak akan jelaskan (Sambil Tersenyum)".

Selanjutnya guru memerintahkan lari 5 keliling lapangan bakset semua siswa terlihat langsung merespon dengan baik. Kemudian setelah lari para siswa membuat barisan 4 bersaf sambil merentangkan tangan. selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar otot-otot yang akan digunakan bergerak nantinya siap dan untuk mencegah timbulnya cedera. Perenggangan pertemuan ini dipimpin oleh PR yang dilakukan mulai otot leher kemudian turun ke bahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki. Kegiatan awal dilakukan selama 10 menit

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai pukul 15.10. wib. Setelah itu guru memberi penjelasan materi bola basket mengenai *lay up shoot* bola basket, menjelaskan bagaimana konsep model tindakan yang kedua dan langkah-langkah pelaksanaannya. Berikutnya guru

bertanya “apakah ada yang mau ditanyakan terkait model tindakan ini?” Tidak ada siswa yang bertanya siswa terlihat sudah paham dengan apa yang dijelaskan. siswa ADH bertanya terkait bagi kelompok yang kalah. Pertanyaan dari siswa ADH, guru menjawab “hukumannya lari 4 kali lapangan basket dan *push up* 5 kali”.

Guru membagi siswa menjadi dua kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B, setiap kelompok berjumlah lima orang. Lima orang tersebut berdiri didalam lingkaran lapangan bola basket. Pada permainan ini terdapat 3 kotak. Kotak yang pertama tantangannya adalah siswa harus melakukan *lay up shoot* dengan awalan dribel satu kali. Bola harus masuk ke ring sebanyak 12 kali. Lalu kotak yang kedua tantangannya adalah siswa harus melakukan *lay up shoot* dengan awalan tanpa melakukan *dribbling* satu orang menjadi pengumpan dan sang eksekutor langsung menjemput bola dengan *step lay up shoot*. Setelah menjadi eksekutor kemudian langsung bergantian menjadi seorang pengumpan. Bola harus masuk ke ring sebanyak 10 kali. Kemudian Kotak yang ketiga tantangannya adalah siswa melakukan *lay up shoot* yang dilakukan bergantian dan diawali dengan melakukan dribel, bola harus masuk ke ring sebanyak 3 kali secara urut tanpa selang seling. Jika bola masuk selang-seling maka hitungan dimulai dari hitungan semula (hitungan nol) Saat

pelaksanaan, terlihat tidak lagi kebingungan atas tata cara pelaksanaan.

Pada saat pelaksanaan model tindakan, siswa (ADH, AA, BH, CSW, DY,GC, JD, JHH, KC, LSC, LBC, MC, MCH, NR, OS, PR, SLL, SN, VV,WAW, dan YS) teramati aktif dalam mengikuti pembelajaran dan semangat menunjukkan diri untuk tampil sebagai pemenang. Pengulangan perlakuan dilakukan sebanyak 8 kali. Setiap sesi perlakuan akan dilakukan penukaran anggota kelompok agar terjadi pemerataan kemampuan dan memudahkan siswa dalam beradaptasi di segala kondisi. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada pertemuan kedua ini tentang kegiatan pembelajaran, secara keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan, guru sudah lebih akrab dalam menyajikan permainan sehingga tidak terlihat “*kaku*” dan dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa dengan baik. Permainan yang dimainkan pada pertemuan ini menghabiskan waktu 60 menit.

c) Kegiatan Akhir / Penutup

Guru memberikan gerakan pendinginan yaitu membentuk 2 barisan dengan jarak satu lengan, siswa putra dan putri terpisah, kemudian kedua tangan memegang bahu temannya didepan dan melakukan masase ringan. Kemudian siswa duduk dengan santai

mendengarkan arahan guru saat penutupan. Sebagai akhir kegiatan guru memberikan evaluasi tentang tujuan dan kegunaan dari rangkaian kegiatan awal dan inti sampai gerakan pendinginan dalam pelajaran hari ini. pengamatan peneliti pada pertemuan kedua ini, secara keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan dari peneliti mengamati bahasa penyampaian guru tata cara pelaksanaan sudah lebih mudah dipahami. Selain itu, guru sudah lebih akrab dalam menyajikan permainan sehingga tidak terlihat kaku dan sudah memberikan motivasi belajar kepada siswa. Akhirnya pukul 16.20 WIB guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan ucapan salam. Yang tidak hadir dalam pertemuan ini adalah siswa FA.

Pertemuan Ke 3

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan handycam. Dari pengamatan ini dihasilkan catatan lapangan (CL) dan lembar observasi. Pada proses pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu : Kegiatan awal, Kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup. Setelah berdiskusi dengan guru penjaskes di pertemuan ketiga dilakukan pada hari kamis 25 Februari 2016 yang dimulai 15.00 WIB sampai dengan 16.20 WIB. Dilaksanakan di luar

jam pembelajaran sekolah karena hasil diskusi antara peneliti dan guru.

a) Kegiatan awal

Guru mengawalinya dengan mengkoordinasikan kelas kemudian dilanjutkan dengan mengabsen, kegiatan berupa pembiasaan sikap moral, agama, yang terdiri dari tertib dibarisan, berdo'a dan mengucapkan salam. Selanjutnya guru menyampaikan apersepsi dan menginformasikan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran. Sebelum memasuki materi melakukan pemanasan berupa lari 5 keliling lapangan, kemudian setelah lari anak-anak membuat barisan 3 bersaf rentangkan tangan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar saat bergerak nantinya terhindar dari resiko cedera. Perenggangan dilakukan mulai leher kemudian turun kebahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki. Perenggangan dipimpin oleh salah seorang siswa. Perenggangan dipimpin oleh (siswa SLL) dilakukan mulai otot leher kemudian turun kebahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki. Kegiatan awal dilakukan selama 10 menit.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai pukul 15.10. wib. Setelah itu guru memberi penjelasan materi bola basket mengenai *lay up shoot*

bola basket, menjelaskan bagaimana konsep model tindakan yang kedua dan langkah-langkah pelaksanaannya. Nama permainan “Bola Panas” dan “Bintang Jenderal”. Guru bertanya, “Apakah ada yang masih ingat dengan permainan ini?” Siswa JEH menjawab, “Kalau permainan bola panas diawali dengan saling mengoper yang terakhir menerima bola dia yang melakukan gerakan *lay up shoot*”. Guru merespon jawabannya dengan memberi apresiasi tepukan tangan, bagus! Kemudian guru kembali bertanya “siapa yang masih ingat tentang permainan bintang jenderal?”. Siswa NR mengangkat tangan dan menjawab permainan *lay up shoot* dimana yang paling banyak mendapatkan bintang jenderal timnya lah yang dinyatakan menang, pak!” Guru menjawab “bagus, terima kasih tepuk tangan untuk NR dan JEH” Di siklus pertama saat pelaksanaan model tindakan ini siswa sudah dilatih kecepatan, kesiapan, tanggung jawab, dan membangun mental optimis dalam melakukan *lay up shoot*. Guru kembali menyegarkan ingatan mereka sehingga pada pertemuan ini bisa lebih baik dalam pembelajarannya.

Pada pertemuan ini guru tidak terlalu lama menjelaskan kedua model tindakan ini karena secara umum telah dapat dipahami oleh siswa. Pada pelaksanaan model permainan bola panas, siswa dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok

berjumlah 5 orang. Setiap kelompok berbaris membentuk setengah lingkaran ditengah lapangan basket dengan jarak 3 meter antar pemain. Saat mendengar aba-aba peluit pertama dari guru/peneliti, siswa melakukan passing bebas ke arah yang ia inginkan di kelompoknya masing-masing.

Ketika mendengar suara peluit kedua dari guru/peneliti siswa yang terakhir memegang bola langsung melakukan *lay up shoot* secepat mungkin ke arah ring masing-masing. Setelah melakukan *lay up shoot* siswa meletakkan bola basket di tempat semula dan kembali menuju barisan. Model dilakukan sebanyak 8 kali dan dilakukan penjumlahan bola yang masuk antara kelompok a dan kelompok b siswa setiap baris siswa diberi kesempatan untuk mencontohkan gerakan yang telah dicontohkan guru kemudian kembali kebarisan belakang. Anggota masing-masing kelompok bersifat tidak tetap pada setiap sesinya akan ada penukaran anggota kelompok untuk membiasakan mereka untuk mampu beradaptasi di semua situasi dan kondisi. Siswa (FA, dan SN) saat pelaksanaannya masih takut-takut seandainya dirinya yang terakhir memegang bola. Itu artinya dirinya lah yang harus melakukan *lay up shoot*.

Selanjutnya setelah model tindakan permainan “Bola Panas” selesai dan menghabiskan sekitar waktu 30 menit, guru

melanjutkannya dengan permainan “Bintang Jenderal”. Pada model tindakan ini siswa juga terbagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok berjumlah lima orang. Dengan rincian, empat orang berbaris di dekat garis *three point* dan satu orang siswa berdiri untuk melakukan *lay up shoot*. Pada saat tiupan peluit pertama dari sang guru, siswa yang berada di barisan nomor satu mengoper bola ke rekan yang ada dihadapannya, setelah mengoper bola siswa tersebut berlari menggantikan posisi rekannya yang telah melakukan *lay up shoot*. Siswa yang menerima bola operan, segera mendribel ke arah ring dan melakukan gerakan *lay up shoot*. Jika bola hasil *lay up shoot* berhasil masuk, maka siswa tersebut boleh mengambil satu bintang jenderal kemudian kembali berbaris dan jika gagal siswa tidak mendapat bintang jenderal dan kembali berbaris di dekat garis *three point*. Diantara dua kelompok yang sedang bermain tersebut kelompok b terlebih dahulu telah mendapatkan empat bintang jenderal, maka kelompok tersebut menjadi pemenangnya. Permainan “Bintang Jenderal” ini menghabiskan waktu sekitar 30 menit. Pada pelaksanaan pembelajaran siswa (BH, GC, JD, JHH, KC, LSC, LBC, MC, ADH, PR, SLL, SN, AA, MCH, NR, OS, VV, CSW, DY, WAW, dan YS) tampak aktif dalam melakukan proses pembelajaran.

Pada pertemuan ini tidak ada yang meninggalkan kelas tanpa seizin guru saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan pertama tentang kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, secara keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan. Kegiatan inti pada pertemuan ini dilaksanakan selama 60 Menit.

c) Kegiatan Akhir / Penutup

Guru memberikan gerakan pendinginan (*colling down*) berupa gerakan saling melemaskan tangan dan kaki dengan menggoyangkannya dan masase ringan. Setelah selesai siswa kembali duduk mendengarkan arahan guru berikutnya. Sebagai akhir kegiatan guru memberikan evaluasi tentang tujuan dan kegunaan dari rangkaian kegiatan awal dan inti sampai gerakan pendinginan dalam pelajaran hari ini. Semua siswa hadir dalam pertemuan ini.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada pertemuan ketiga ini, secara keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan dari peneliti mengamati bahasa penyampaian guru tata cara pelaksanaan sudah lebih mudah dipahami. Selain itu, guru sudah lebih akrab dalam

menyajikan permainan sehingga tidak terlihat kaku dan sudah memberikan motivasi belajar kepada siswa. Akhirnya guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan ucapan salam.

4. Pertemuan ke 4

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan handycam. Dari pengamatan ini dihasilkan catatan lapangan (CL) dan lembar observasi. Pada proses pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu : Kegiatan awal, Kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup. Pertemuan keempat dilakukan pada hari senin Setelah berdiskusi dengan guru penjaskes pertemuan keempat dilakukan pada hari senin 29 Februari 2016 yang dimulai pukul 08.45 sampai dengan 10.05 wib yang dilaksanakan di saat jam pembelajaran sekolah karena hasil diskusi antara peneliti dan guru.

a) Kegiatan awal

Guru mengawalinya dengan mengkoordinasikan kelas kemudian dilanjutkan dengan mengabsen, kegiatan berupa pembiasaan sikap moral, agama, yang terdiri dari tertib dibarisan, berdo'a dan mengucapkan salam. Selanjutnya guru menyampaikan apersepsi dan menginformasikan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran. Sebelum memasuki materi melakukan pemanasan berupa lari 4

keliling lapangan, kemudian setelah lari anak-anak membuat barisan 4 bersaf rentangkan tangan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar saat bergerak nantinya terhindar dari resiko cedera. Perenggangan dipimpin oleh (siswa OS) dilakukan mulai otot leher kemudian turun kebahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki. Kegiatan awal ini dilakukan selama 10 menit.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai pukul 08.55 WIB. Setelah itu guru memberi penjelasan materi bola basket mengenai *lay up shoot* bola basket, menjelaskan bagaimana konsep model tindakan yang kelima yakni permainan penantang terakhir beserta menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan dari permainan tersebut. Pertemuan ini siswa belajar tentang pengetahuan seputar bola basket dan *lay up shoot* serta memupuk rasa percaya diri dalam melakukan *lay up shoot*. Terlihat siswa tidak ada kebingungan dengan model tindakan ini semua siswa terlihat sudah paham dengan tata cara pelaksanaannya, karena model tindakan ini sudah dilakukan pada siklus pertama.

Pada saat pelaksanaan model tindakan semua siswa tampak begitu antusias melakukan permainan ini. Karena pada

permainan ini siswa diberi wawasan tentang pengetahuan bola basket melalui pertanyaan-pertanyaan seputar bola basket. Siswa (WAW, BH, GC, LSC, LBC, MC, ADH, PR, SLL, MCH, NR, OS, JD, JHH, KC, VV, CSW, SN, AA, DY dan YS) teramati aktif dengan mencoba menjawab pertanyaan yang diberikan dan tidak jenuh terhadap kesalahan berusaha untuk tidak mengulangi kesalahan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada pertemuan keempat ini secara keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan ada catatan dari peneliti yaitu memiliki banyak pertanyaan yang tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah serta telah sesuai kebutuhan. Kegiatan inti dalam pertemuan ini dilaksanakan selama 30 menit

c) Kegiatan Akhir / Penutup

Pada penghujung pembelajaran pada pukul 09.25 WIB guru mengumpulkan semua siswa lalu mengakhirinya dengan melakukan tes *lay up shoot* pada siklus kedua. Siswa di panggil secara acak dan mempraktekkan apa yang telah dipelajari selama ini, siswa diberi kesempatan satu kali percobaan sebelum melakukan tes *lay up shoot*. Sudah tidak ada lagi siswa yang tampak ragu atau belum percaya diri dalam melakukan *lay up shoot*.

Setelah pelaksanaan tes *lay up shoot* selesai guru memberikan gerakan pendinginan siswa-siswi membentuk dua barisan dengan jarak satu lengan, putra dan putri terpisah, kemudian kedua tangan memegang bahu temannya didepan dan melakukan massase ringan. Kemudian siswa duduk santai mendengarkan arahan guru berikutnya.

Sebagai akhir kegiatan guru memberikan evaluasi tentang tujuan dan kegunaan dari rangkaian kegiatan awal dan inti sampai gerakan pendinginan dalam pelajaran hari ini. Pada pertemuan ini semua siswa hadir. Akhirnya guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan ucapan salam dan terima kasih kepada seluruh siswa yang telah kooperatif. Pada pertemuan ini semua siswa hadir. Akhirnya pada pukul 10.05 wib guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan ucapan salam dan terima kasih kepada seluruh siswa yang telah kooperatif.

e. Refleksi Tindakan Siklus II

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dan menghitung data hasil penelitian, peneliti dan kolaborator melakukan refleksi serta diskusi guna membahas permasalahan yang berhubungan dengan tindakan yang telah dilakukan oleh guru. Banyak perubahan yang dialami siswa, siswa lebih menikmati

permainan yang telah diberikan dan mengaplikasikan pada praktik *lay up shoot* bola basket dan tercatat jumlah siswa yang tuntas berjumlah 20 orang siswa atau 86.90 % dan siswa yang tidak tuntas adalah 3 orang siswa atau 13.05 %. Ini menunjukan pada siklus II mengalami perubahan yang signifikan atau lebih baik dari siklus I.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Data Awal

a. Tes Awal *Lay Up Shoot* Siswa kelas VII.B SMP Marie Joseph Jakarta.

Hasil tes awal yang diperoleh dari data sebelumnya bahwa kategori siswa yang tuntas mencapai 30.43% atau berjumlah tujuh orang siswa sedangkan kategori siswa yang tidak tuntas mencapai 69.56 %.atau berjumlah enam belas orang siswa.

Dengan demikian sesuai data diatas dapat dikatakan bahwa, hasil belajar *lay up shoot* bola basket siswa masih sangat rendah, hal ini disebabkan karena belum adanya pendekatan pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar yang lebih menyenangkan yang mampu mengajak siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2. Siklus I

a. Data Kuantitatif Hasil Tes *Lay Up Shoot* Siklus I Siswa Kelas VII.B SMP Marie Joseph Jakarta.

Berdasarkan hasil tes siklus I terlihat bahwa hasil skor rata-rata mencapai 35.82 atau nilai rata-rata 69.65. Dari 23 orang siswa yang mengikuti tes, 14 siswa tuntas mencapai nilai di atas 75 Sedangkan 9 siswa lainnya masih belum tuntas dengan nilai dibawah 75. Persentase ketuntasan klasikal mencapai 60.86% dan Persentase jumlah siswa yang gagal mencapai 39.14%.

Dengan demikian sesuai data yang diperoleh di atas dapat dikatakan bahwa, hasil belajar *lay up shoot* bola basket siswa belum mengalami perubahan yang sesuai harapan karena dari keseluruhan siswa baru 60.86 % siswa yang tuntas, sementara persentase klasikal minimal yang harus dicapai adalah sebesar 85%. Hal ini dikarenakan guru masih belum adanya pemberian apresiasi terhadap kelompok siswa yang berhasil dalam melakukan permainan yang dilakukan dan guru masih tampak kaku dalam penyampaian materi.

b. Data Kualitatif Hasil Pengamatan Catatan Lapangan Siklus I

Sesuai data hasil catatan lapangan siklus I ditemukan bahwa, selama proses pembelajaran berlangsung terlihat para siswa masih banyak melakukan hal-hal yang menunjukkan sikap kurang aktif dalam

bergerak siswa kurang antusias melakukan instruksi pembelajaran *lay up shoot* dari guru dan siswa jenuh dalam melakukan pengulangan instruksi pembelajaran *lay up shoot*. Berdasarkan data tersebut maka pada siklus I belum terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan sesuai target yang diharapkan.

3. Siklus II

a. Data Kuantitatif Hasil Tes *Lay Up Shoot* Siklus II Siswa Kelas VII.B SMP Marie Joseph Jakarta.

Berdasarkan tabel hasil tes siklus II di atas menunjukkan bahwa hasil skor rata-rata mencapai 40.30 atau nilai rata-rata 78.60. Dari dua puluh tiga orang siswa yang mengikuti tes, 20 siswa tuntas mencapai nilai di atas 75 Sedangkan 3 siswa lainnya tidak tuntas dengan nilai dibawah 75. Persentase ketuntasan klasikal mencapai 86.95 % dan Persentase jumlah siswa yang gagal mencapai 13.05 %. Dari data yang diperoleh di atas bahwa pada siklus II siswa telah mencapai target yang diinginkan persentase ketuntasan klasikal siswa sebesar 86.95% dari target minimal 85%.

b. Data Kualitatif Hasil Pengamatan Catatan Lapangan Siklus II

Hasil catatan lapangan pada siklus II menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran para siswa sudah serius dalam

melakukan permainan dan dapat diaplikasikan dalam melakukan *lay up shoot* bola basket, siswa dapat melakukan permainan dan dalam melaksanakan tugas yang telah diberikan dengan aktif dan tidak jenuh maupun dalam melakukan pengulangan instruksi pembelajaran.

Secara keseluruhan siswa dan guru telah melakukan pembelajaran dengan baik dan maksimal. Siswa menikmati setiap permainan dan itu mampu memperbaiki hasil belajar *lay up shoot* siswa tersebut. Sehingga di praktek tes *lay up shoot* hasil yang dicapai siswa memuaskan. Dimana dari keseluruhan siswa 86.95 % mampu mencapai target yang diinginkan.

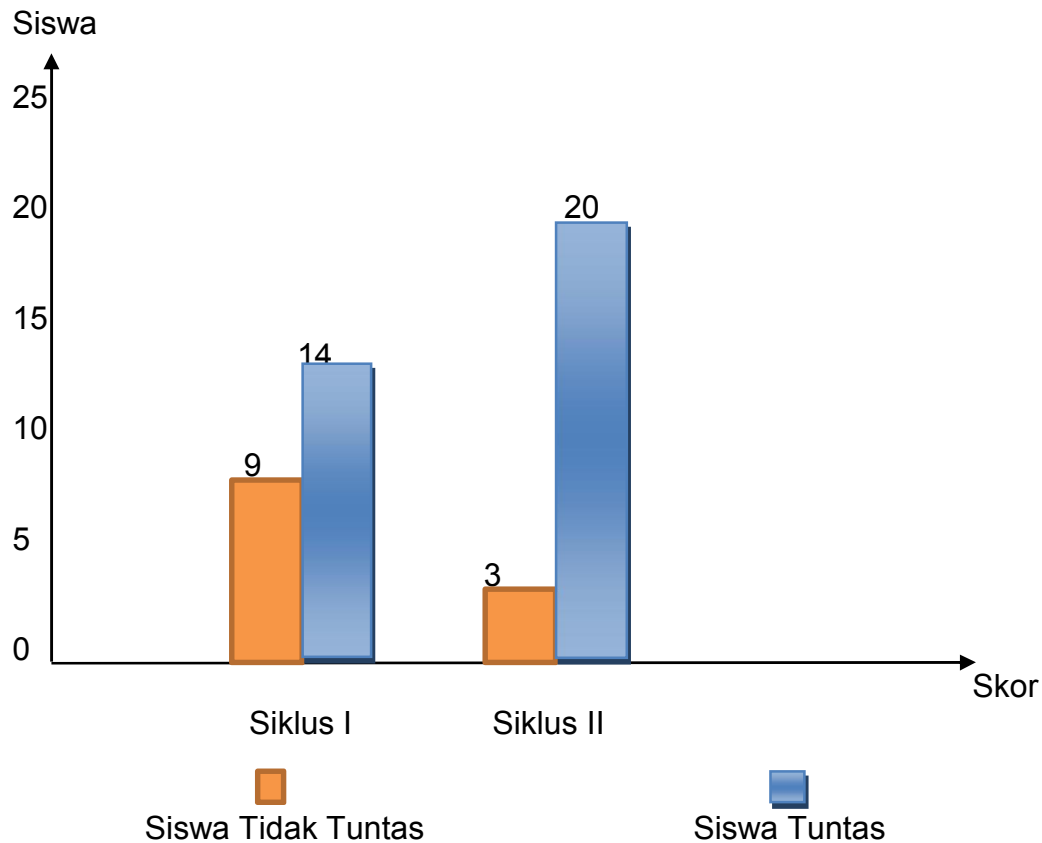
C. Analisis Data

Peningkatan sebanyak 20 siswa yang tuntas atau 86.95 % dari jumlah keseluruhan siswa menunjukkan terjadinya kemajuan siswa dalam mengikuti pembelajaran *lay up shoot* bola basket melalui pendekatan bermain. Peneliti dan kolaborator telah menemukan jawaban yang menjadi bahan penelitian, yaitu penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan keterampilan *lay up shoot* bola basket.

Tabel 4.4 Hasil Penilaian *Lay Up Shoot* Bola Basket

No	Kategori	Nilai Ketuntasan	Siklus I		Siklus II	
			F	%	F	%
1.	Tuntas	>75	14	60.86	20	86.95
2.	Tidak Tuntas	< 75	9	39.14	3	13.05
3	Jumlah		23	100	23	100

Berdasarkan dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus I bahwa siswa yang tuntas berjumlah 14 orang (60.86%) dan siswa yang tidak tuntas 9 orang (39.14%), pada siklus II terlihat peningkatan yang signifikan bahwa siswa yang tuntas berjumlah 20 orang (86.95%) dan yang tidak tuntas berjumlah 3 orang (13.05%), jadi dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar *lay up shoot* bola basket dilihat dari siklus I dibandingkan dengan siklus II. Lebih jelasnya dapat dilihat dari diagram histogram dibawah ini:



Grafik 4.4 Histogram perbandingan hasil belajar *lay up shoot* bola basket siklus I dan siklus II

Menurut peneliti dan kolaborator, penelitian berhenti sampai pada siklus II dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya, karena permasalahan dalam penelitian ini sudah terjawab yaitu melalui penerapan pembelajaran pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* bola basket. Setelah selesai pembelajaran selama siklus I dan siklus II, kolaborator menyampaikan hasil pengamatannya selama proses

pembelajaran berlangsung kepada peneliti berupa data kualitatif maupun data kuantitatif yang membandingkan antara siklus I dan siklus II.

Tabel 4.5 Perbandingan Hasil Keaktifan Siswa Siklus I dan Siklus II

Hasil Keaktifan Siswa		
Aktif	Sedang	Pasif
1. Siswa antusias melakukan instruksi pembelajaran <i>lay up shoot</i> . 2. Siswa tidak jenuh dalam melakukan pengulangan instruksi pembelajaran <i>lay up shoot</i> .	1. Siswa tidak antusias melakukan instruksi pembelajaran <i>lay up shoot</i> . 2. Siswa tidak jenuh dalam melakukan pengulangan instruksi pembelajaran <i>lay up shoot</i> .	1. Siswa tidak antusias melakukan instruksi pembelajaran <i>lay up shoot</i> . 2. Siswa jenuh dalam melakukan pengulangan instruksi pembelajaran <i>lay up shoot</i> .
Siklus I		Siklus II
Aktif : 15 Siswa		Aktif : 20 Siswa
Sedang : 2 Siswa		Sedang : 1 Siswa
Pasif : 6 Siswa		Pasif : 2 Siswa

Catatan: Antusias = Bergairah, Bersemangat (KBBI)

Tabel di atas merupakan hasil observasi proses pembelajaran, karena penelitian ini dianggap berhasil jika terjadi peningkatan hasil belajar *lay up shoot* siswa. Hal inilah yang menjadi indikator keberhasilan penelitian yang dilakukan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui pendekatan bermain siswa dapat meningkatkan hasil belajar *lay up shoot*.

Hal ini terlihat pula dari tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran mendorong siswa dalam meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* bola basket. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti dan kolaborator telah melakukan observasi awal terhadap hasil belajar *lay up shoot* siswa. Observasi awal dilakukan sebagai acuan dalam merancang desain permainan yang diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* siswa.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I setelah dilakukan tes awal *lay up shoot* pada siklus I dapat dilihat bahwa hasil tes awal siswa dalam melakukan teknik *lay up shoot* pada permainan bola basket masih rendah. Dari 23 siswa terdapat tujuh siswa (30.44%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan enam belas siswa (69.56%) belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan nilai rata-rata KKM siswa adalah 50.91.

Pada siklus I dapat dilihat hasil belajar *lay up shoot* siswa secara klasikal sudah meningkat, ini terlihat dari hasil tes *lay up shoot* yang dilakukan siswa. Dari 23 siswa terdapat 14 siswa (60.86%) yang telah mencapai ketuntasan belajar sedangkan 9 siswa (39.14%) belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan nilai rata-rata KKM siswa adalah 69.65.

Sedangkan pada siklus II hasil belajar *lay up shoot* siswa secara klasikal kembali mengalami peningkatan. Dari 23 siswa yang melakukan tes *lay up shoot* terdapat 20 siswa (86.95%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 3 siswa (13.05%) belum mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat ditarik

kesimpulan bahwa pembelajaran *lay up shoot* melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* siswa pada permainan bola basket di kelas VII.B SMP Marie Joseph.

B. Implikasi

Berdasarkan temuan dan kesimpulan dari hasil penelitian dapat dikemukakan beberapa implikasi sebagai berikut :

1. Penerapan pendekatan bermain dalam proses pembelajaran *lay up shoot* merupakan alternatif dalam memecahkan beberapa masalah yang dihadapi guru dalam upaya mengaktifkan siswa dalam belajar serta dalam upaya mentransformasikan nilai-nilai yang terkandung dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, salah satunya adalah nilai disiplin, karena guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan berperan sebagai pemimpin siswa, manajer yang mengelola kegiatan belajar dan mengajar, fasilitator yang berupaya menciptakan lingkungan belajar yang mengefektifkan proses belajar siswa.
2. Dalam setiap penerapan metode guru harus mampu menciptakan kelas yang kondusif agar hubungan interaktif siswa dengan guru, siswa dengan siswa dapat terwujud sehingga suasana kelas menjadi aktif dan menarik. Dalam hal ini guru harus mampu menjadi

contoh dan teladan siswanya, tidak hanya dalam kata-kata tetapi juga dalam perbuatan sehari-hari.

3. Dengan penerapan pendekatan bermain dalam proses pembelajaran *lay up shoot* ini para siswa bisa lebih tertantang, lebih termotivasi dan lebih menyenangkan, karena guru dan siswa sudah menyepakati aturan-aturan yang dibuat bersama sebelum pelajaran dimulai.

C. Saran

Sebagai saran dapat diberikan peneliti sebagai berikut :

1. Disarankan pada Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMP Marie Joseph Jakarta Utara. untuk menggunakan metode atau dengan menggunakan pendekatan bermain merupakan gaya mengajar yang dapat dipergunakan dalam memperbaiki proses pembelajaran *lay up shoot* pada permainan bola basket.
2. Guru harus lebih memahami pembelajaran dan seluruh rangkaian proses pembelajaran sehingga saat melaksanakannya sesuai dengan apa yang kita harapkan.
3. Penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan bagi peneliti yang berminat ingin mengangkat judul penelitian ini.

4. Kepada para teman-teman mahasiswa Pascasarjana UNJ agar dapat mencoba melakukan Penelitian *Actions Research* (AR) dengan menggunakan pendekatan bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Akros. *Buku Penuntun: Bolabasket Kembar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1999.
- Ahmadi, Nuril. *Permainan Bola Basket*. Solo: Era Intermedia, 2007.
- Ambler, Vic. *Petunjuk untuk Pelatih dan Pemain Bola Basket*. Bandung : Pionir Jaya, 2009.
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan*. Jakarta: Aditya Media, 2010.
- Asmani, Jamal Ma'mur. *Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Curriculum Council, *Physical Education Studies: support materials for practical examination Basketball*, p.7, 2008.
<http://www.curriculum.wa.edu.au> (Diakses tanggal 21 Oktober 2015)
- Creswell, John W. *Educational Research: Planning, Conducting, and evaluating Quantitative and Qualitative Research*. New Jersey: Pearson, 2008.
- Decaprio, Richard, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*, Jogjakarta: Diva Press, 2013.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Dimiyati & Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan & Kebudayaan dan Rineka Cipta, 2012.
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008.
- Handini, C Myrnawati. *Metodologi Penelitian untuk Pemula*. Jakarta: FIP Press.

- Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* terjemahan Istiwiidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga, 2002.
- Husdarta, H.J.S. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Jihad, Asep. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009.
- Kemmis, Stephen, dkk. *The Action Research Planner*. Singapore : Springer, 2014
- Malobulu, Syarifudin dkk. *Olahraga dan Pendidikan Jasmani dalam Wajah Keutuhan NKRI*. Jakarta: PT Ardadizya Jaya, 2011.
- Masitoh, dkk. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.
- McLennan, Nancy dkk. *Quality Physical education*. Paris: UNESCO Publishing, 2015.
- Mills, E Geoffrey E. *Action Research*. Ohio : Pearson Merrill Pretice Hall, 2000.
- Montolalu, B.E.F. dkk. *Bermain dan Permainan Anak*. Banten: Universitas Terbuka, 2014.
- Muslich, Masnur *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.
- Oliver, Jon. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya, 2007.
- Paturusi, Achmad. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012.
- PB. Perbasi. *Peraturan Resmi Bola Basket 2012*. Jakarta: PB Perbasi, 2012.
<http://www.perbasi.or.id/index.php?ref=peraturan&kat=peraturanfiba>
 (Diunduh pada tanggal 6 Januari 2016)
- Riyadi, Slamet. *Pemrosesan Informasi Dalam Belajar Gerak*, Jurnal Ilmiah SPIRIT, ISSN; 1411-8319 Vol. 11 No. 2 Tahun 2011.
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=57492&val=1412&title=PEMROSESAN%20INFORMASI%20%20DALAM%20BELAJAR%20GERAK> (Diakses pada tanggal 21 Desember 2015)

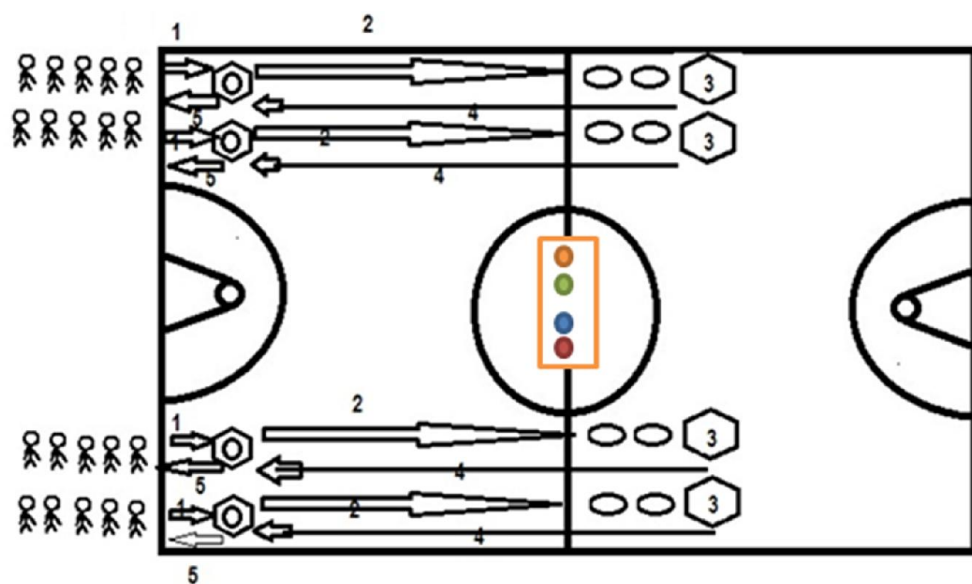
- Rosdiani, Dini. *Dinamika Olahraga dan Pengembangan Nilai*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2011.
- Samsudin. *Desain Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Prenada Media Group, 2014.
- Samsudin. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Prenada Media Group, 2008.
- Setyawati, Heny. Pemberian Umpan Balik Dalam Belajar Gerak, Jurnal Ilmiah SPIRIT, ISSN; 1411-8319 Vol. 11 No. 2 Tahun 2011.
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=57493&val=1412&title=PEMBERIAN%20UMPAN%20BALIK%20DALAM%20BELAJAR%20GERAK> (Diakses tanggal 21 Desember 2015)
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sudjana, Nana. *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2009.
- Sujiono Yuliani Nurani dan Sujiono Bambang. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks, 2010.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PPs UPI dan PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sumantri, Mulyani. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional, 2007.
- Syah, Muhibbun. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.

- Tangkudung, James. *Kepelatihan Olahraga "Pembinaan Prestasi Olahraga" Edisi II*. Jakarta: Cerdas Jaya, 2012.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Uno, Hamzah B. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Widiastuti, Tes dan Pengukuran Olahraga. Jakarta: PT Bumi Timur Jaya, 2011.
- Wiriaatmadja, Rochiati. *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Wissel, Hal. *Bolabasket: Dilengkapi Dengan Program Teknik Dan Taktik, terjemahan Bagus Pribadi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1996.
- Wissel, Hal. *Basket Ball Steps To Success*. United State of America: Human Kinetics, 2012.

Lampiran 1. Model Tindakan

1. Kun Penantian

Tujuan : Kun Penantian adalah suatu permainan untuk meningkatkan keterampilan langkah kaki siswa dalam melakukan *lay up shoot*. Alat simpai dalam permainan ini dipergunakan agar mampu membantu siswa dalam melatih langkah kaki siswa ketika melakukan *lay up shoot*. Permainan ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mengkombinasi *dribble* dan *stepwork*.



Gambar 6. Sumber: Desain Peneliti

Penjelasan : Siswa dibagi menjadi empat kelompok, setiap kelompok berjumlah 5 orang.

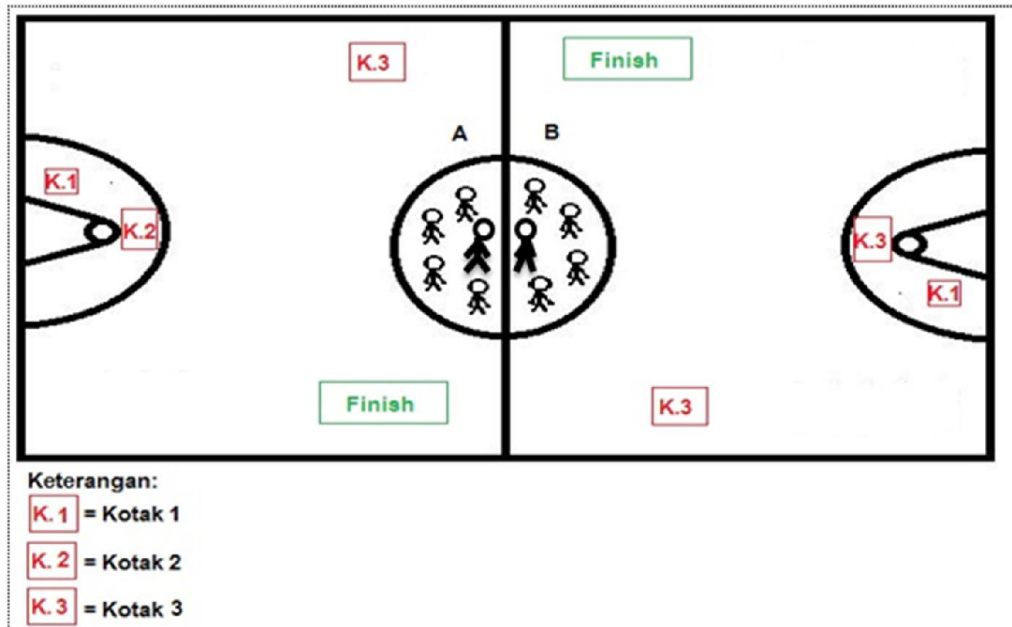
Langkah-langkah pelaksanaan :

1. Siswa yang paling depan mengambil bola basket yang diletakan dihadapannya.
2. Siswa melakukan dribel bola basket menuju ke arah simpai.
3. Siswa melakukan gerakan langkah *lay up shoot* dengan meletakan kakinya sambil melompat satu per satu di simpai pertama dan simpai kedua. Pada saat dalam keadaan melayang, bola tidak dilepaskan (sekedar pembayangan) sedangkan pada simpai ketiga siswa mendaratkan kedua kakinya serempak.
4. Setelah melakukan *lay up shoot* siswa melakukan dribel kembali menuju barisan dan meletakan bola basket ditempat semula.
5. Sebelum siswa yang kedua melakukan kegiatan siswa yang pertama melakukan perlakuan tadi terlebih dahulu harus mengambil kun yang ada di tengah lapangan sesuai dengan warna kun nya masing-masing. Begitu pula seterusnya bagi siswa berikutnya.
6. Perlakuan ini diberikan minimal dilakukan 15 kali untuk setiap siswa Kemudian setelah itu setiap kelompok diberi perlombaan.

2. “Kartu Tantangan”

Tujuan : Untuk meningkatkan keterampilan langkah kaki, *followthrough* dan meningkatkan keterampilan peletakan bola ke keranjang saat melakukan *lay up shoot* berdasarkan tingkatan yang

bertahap serta membiasakan pola pikir siswa agar mampu hidup penuh optimis menyelesaikan berbagai tantangan yang dihadapi.



Gambar 7. Sumber: Desain Peneliti

Penjelasan: Siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu A dan B, setiap kelompok berjumlah lima orang berdiri di dalam lingkaran lapangan bola basket. Pada permainan ini terdapat 3 kotak.

Kotak 1 = *lay up shoot* dengan awalan dribel satu kali. Bola harus masuk ke ring sebanyak 12 kali.

Kotak 2 = *lay up shoot* dengan awalan tanpa melakukan *dribbling* satu orang menjadi pengumpan dan sang eksekutor langsung menjemput bola dengan *step lay up shoot*. setelah menjadi

eksekutor kemudian langsung bergantian menjadi seorang pengumpan bola harus masuk ke ring sebanyak 10 kali.

Kotak 3 = *Lay up shoot* yang dilakukan bergantian dan diawali dengan melakukan dribel, bola harus masuk ke ring sebanyak 3 kali secara urut tanpa selang seling. Jika bola masuk selang-seling maka hitungan dimulai dari nol kembali.

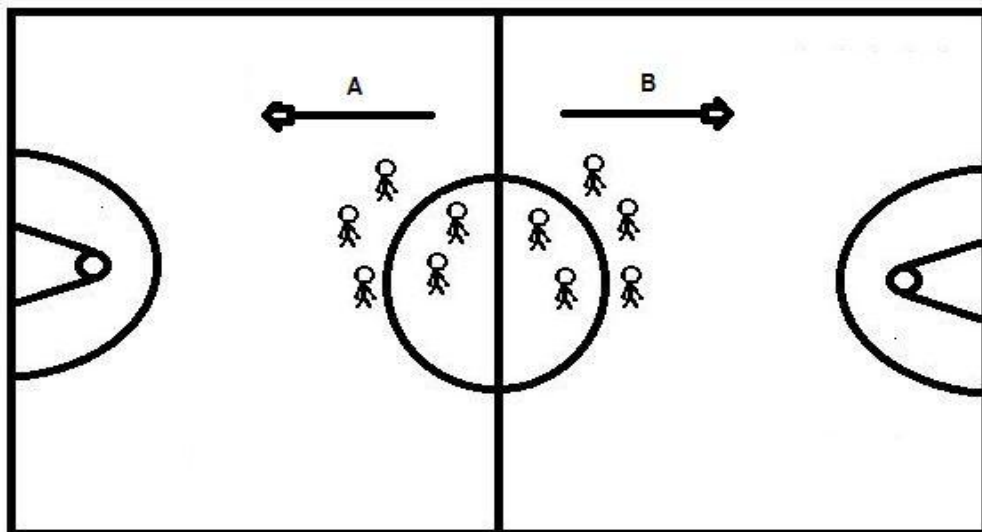
Langkah langkah pelaksanaan :

1. Dihadapan mereka ada 3 kotak yang masing-masing kotak berisi kartu tantangan.
2. Pada saat guru meniupkan peluit pertama pertanda permainan baru dimulai, siswa mengambil isi kotak yang ada berisi kartu tantangan di dalamnya.
3. Siswa secepat mungkin harus menyelesaikan tantangan yang tertulis dalam kartu tersebut.
4. Setelah mereka menyelesaikan semua tantangan yang ada didalam ketiga kotak tersebut mereka sesegera mungkin memasuki *finish zone*.
5. Kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan permainan tersebut kelompok merekalah yang menjadi pemenangnya.

3. Permainan “Bola Panas”

Tujuan: Untuk meningkatkan mental siswa dengan melatih diri agar siswa selalu siap, disiplin dan optimis dalam melakukan *lay up shoot*.

Permainan ini juga melatih kecekatan siswa agar peka terhadap aba-aba yang diberikan guru.



Gambar 8. Sumber: Desain Peneliti

Penjelasan: Siswa dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok berjumlah 5 orang.

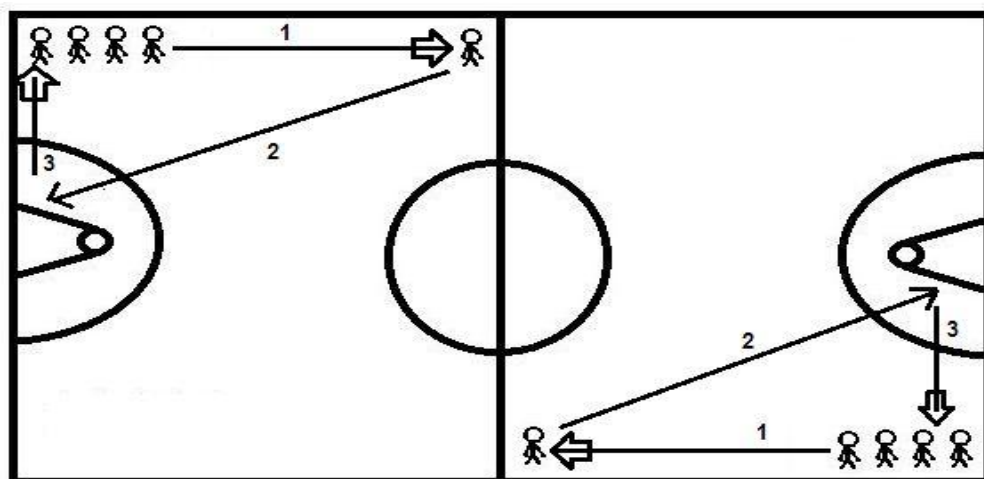
Langkah langkah pelaksanaan :

1. Setiap kelompok berbaris membentuk setengah lingkaran di tengah lapangan basket dengan jarak 3 meter antar pemain.
2. Saat mendengar aba-aba peluit pertama dari guru/peneliti, siswa diperintahkan melakukan passing bebas ke arah yang ia inginkan di kelompoknya masing-masing.
3. Ketika mendengar suara peluit kedua dari guru/peneliti siswa yang terakhir memegang bola harus melakukan *lay up shoot* secepat mungkin ke arah ring masing-masing.

4. Setelah melakukan *lay up shoot* siswa meletakkan bola basket di tempat semula dan kembali menuju barisan.
5. Perlakuan dilakukan sebanyak 8 kali dan akan dilakukan penjumlahan bola yang masuk antara kelompok a dan kelompok b.

4. Permainan “Bintang Jenderal”

Tujuan: Permainan ini merupakan tindak lanjut dari apa yang telah dilakukan pada permainan sebelumnya. Tujuan permainan ini untuk meningkatkan keterampilan koordinasi gerakan siswa dalam melakukan *lay up shoot* tanpa alat bantu. Permainan ini juga melatih kerjasama siswa dan membiasakan pola dengan pemberian apresiasi setiap keberhasilan usaha yang dicapai, dengan harapan akan muncul mental-mental untuk menjadi seorang bintang di lapangan.



Gambar 9. Sumber: Desain Peneliti

Penjelasan: Siswa dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok berjumlah lima orang. Dengan rincian, empat orang berbaris didekat garis *three point* dan satu orang siswa berdiri untuk melakukan *lay up shoot*.

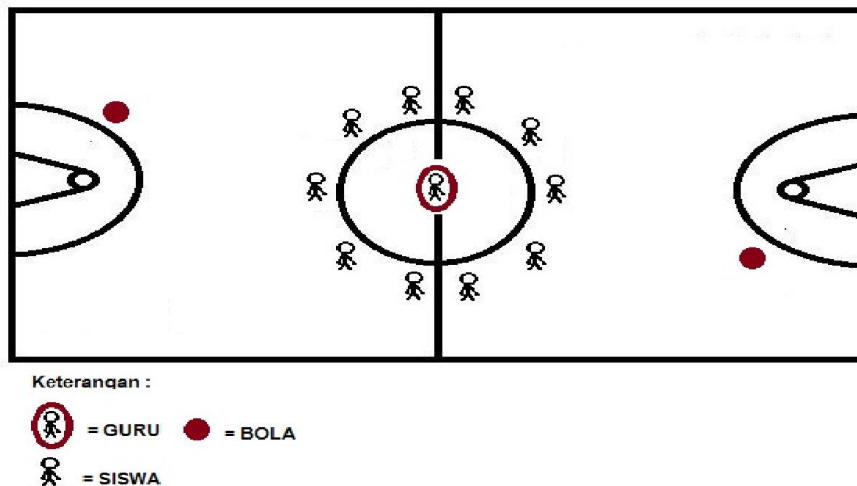
Langkah langkah pelaksanaan :

1. Pada saat tiupan peluit pertama dari guru, siswa yang berada di barisan nomor satu mengoper bola ke rekan yang ada dihadapannya, setelah mengoper bola siswa tersebut berlari menggantikan posisi rekannya yang telah melakukan *lay up shoot*.
2. Siswa yang menerima bola operan, segera mendribel ke arah ring dan melakukan gerakan *lay up shoot*.
3. Jika bola hasil *lay up shoot* berhasil masuk, maka siswa tersebut boleh mengambil satu bintang jenderal kemudian kembali berbaris dan jika gagal siswa tidak mendapat bintang jenderal dan kembali berbaris didekat garis *three point*.
4. Ketika ada minimal satu orang siswa diantara dua kelompok yang sedang bermain tersebut telah mendapatkan empat bintang jenderal, maka kelompok tersebut menjadi pemenangnya.

5. Permainan “Penantang Terakhir”

Tujuan: Penantang Terakhir adalah suatu permainan yang diawali dengan satu soal rebutan terkait seputar pengetahuan permainan bola basket. Permainan ini selain bertujuan untuk peningkatan

koordinasi gerakan *lay up shoot* juga bertujuan untuk meningkatkan aspek kognitif siswa tentang permainan bola basket melalui pemberian pertanyaan seputar *lay up shoot* dan teknik lainnya. Disamping itu baik guru maupun siswa dalam permainan ini dapat mengevaluasi secara seksama gerakan yang dilakukan.



Gambar 10. Sumber: Desain Peneliti

Penjelasan : Siswa dijadikan dua kelompok, masing-masing kelompok berjumlah lima orang. Setiap mereka diminta mengelilingi lingkaran lapangan bola basket.

Langkah langkah pelaksanaan :

1. Guru yang berada ditengah lingkaran menjelaskan aturan main kepada seluruh siswa.
2. Guru memberikan satu soal rebutan terkait seputar pengetahuan permainan bola basket.

3. Jika ada satu siswa yang dapat menjawab soal yang diberikan guru, maka siswa tersebut bebas memilih apakah akan melakukan tantangan *lay up shoot* atau melemparkan kesempatan itu kepada temannya.
4. Jika ia mengambil sendiri tantangan tersebut dan bola berhasil masuk dengan teknik yang benar maka siswa tersebut bebas mengeliminasi satu orang kompetitor mainnya. Namun jika bola gagal masuk maka siswa tersebutlah yang akan tereliminasi.
5. Jika kesempatan tantangan *lay up shoot* tersebut ia lemparkan ke kompetitor dan ternyata kompetitornya gagal memasukan bola maka kompetitornya akan tereliminasi tetapi jika kompetitornya berhasil memasukan bola dengan teknik yang benar maka siswa tersebutlah yang akan tereliminasi.
6. Hanya akan ada satu kelompok yang tersisa yang akan menjadi pemenang didalam permainan ini.

Lampiran 2. Instrumen Data

Data Uji Validitas Instrumen Penelitian Tes *Lay Up Shoot*

A. Deskripsi *Lay Up Shoot*

1. Definisi Konseptual

Nuril Ahmadi berpendapat bahwa tembakan *lay up* merupakan tembakan yang dilakukan dengan jarak dekat sekali dengan ring basket, hingga seolah-olah bola itu diletakkan ke dalam ring basket yang didahului dengan gerak dua langkah. Tiga hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan tembakan *lay up*, yaitu (1) Saat menerima bola, badan harus dalam keadaan melayang; (2) Saat melangkah, langkah pertama harus lebar atau jauh guna mendapatkan jarak maju sejauh mungkin, langkah kedua pendek untuk memperoleh awalan tolak agar dapat melompat setinggi-tingginya; (3) Saat melepaskan bola, bola harus dilepas dengan kekuatan kecil.

Hal Wissel menambahkan bahwa *lay up shoot* digunakan ketika berada di dekat keranjang saat berada di dekat keranjang bola bisa dipotong atau men-drive bola. Untuk mendapat lompatan yang tinggi ketika *lay up shoot*, berikutnya anda harus memiliki kecepatan pada saat tiga atau empat langkah terakhir sebelum bola dipotong atau di-drive, tetapi juga harus mengontrol kecepatan Anda. Langkahkan dengan kaki yang berlawanan. Langkah kaki sebelum *lay up shoot*

haruslah pendek sehingga dapat dengan cepat memasukan lutut agar lepas landas sehingga mengubah jangkauan momentum ke depan dan momentum ke atas. Angkat lutut anda saat sisi menembak dan bola lurus ke atas ketika melompat bawa bola antara telinga dan bahu. Tembakan *lay up shoot* menggunakan indeks jari optimum (antara telunjuk dengan jari tengah) dengan sentuhan lembut.

2. Definisi Operasional

Adalah skor yang diperoleh dari hasil pengukuran berupa tes lay up shoot bola basket dan yang akan dinilai dari 5 aspek yakni : 1) Menggiring Bola, 2) Langkah Kaki, 3) Menaruh Bola Pada Keranjang 4) *Followthrough*, 5) Koordinasi Gerakan.

B. Kisi-kisi Instrumen Tes *Lay Up Shoot*

Penjabaran penilaian psikomotorik *lay up shoot* dituangkan pada kisi-kisi instrumen sebagai berikut.

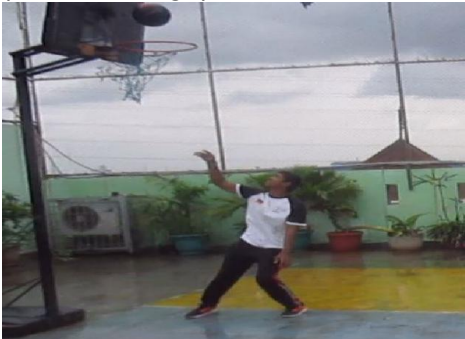

Nama Penilai :

Nama Siswa :

Lembar Pengamatan :

Instrumen Tes *Lay Up Shoot*

Aspek Yang Dinilai					
Variabel	Indikator	Sub Indikator	Penilaian		
			3	2	1
<i>Lay Up Shoot</i>	1. Menggiring bola (<i>dribbling</i>)				
		a. Memantulkan bola ke lantai.			
		b. Menggiring bola.			
		c. Pandangan mata.			
	2. Langkah kaki (<i>step work</i>)	d. Pegangan bola saat akan menolak.			
		a. Dua langkah terakhir yang pertama			
		b. Dua langkah terakhir yang kedua.			
	3. Menaruh bola pada keranjang	c. Kaki tolakan			
		d. Keseimbangan badan			
		e. Lompatan Tolakan			
		a. Pegangan bola saat tolakan terakhir.			
		b. Pada saat melompat di posisi paling tinggi			
		c. Pada saat peletakan bola			
		d. Pada saat pelepasan bola.			

		e. Keadaan bola			
	4. Gerakan Lanjutan (<i>followthrough</i>)	a. Posisi Lengan saat melayang			
		b. Pendaratan kaki			
	5. Koordinasi Gerakan	a. Koordinasi Gerakan Lay Up Shoot.			
					

Keterangan :

- Skor 3: Apabila Siswa Memenuhi Deskriptor Kriteria Penilaian 3
- Skor 2: Apabila Siswa Memenuhi Deskriptor Kriteria Penilaian 2
- Skor 1: Apabila Siswa Memenuhi Deskriptor Kriteria Penilaian 1

Deskripsi Kriteria Penilaian

1. Menggiring Bola	Deskripsi Kriteria Penilaian		
	3	2	1
a. Memantulkan bola ke lantai.	Setinggi pinggang	Setinggi Paha.	Dibawah Paha atau diatas pinggang.
b. Menggiring bola.	Bola di dribel dengan penuh kontrol (bola dipantulkan dengan jarak 20cm-30 cm dari ujung jari kaki)	Bola di dribel dengan kontrol sedang (bola dipantulkan dengan jarak 31cm-50 cm dari ujung jari kaki)	Bola di dribel dengan kontrol rendah (bola dipantulkan dengan jarak lebih dari 50 cm dari ujung jari kaki)
c. Pandangan mata	Melihat Target	Antara Bola dan Target	Melihat bola kurang melihat target
d. Pegangan bola saat akan menolak.	Bola dipegang kuat dengan 10 jari tangan.	Bola dipegang kurang kuat dengan 9-6 jari tangan.	Bola tidak dipegang kuat dipegang dengan 5 jari (satu tangan)
2. Langkah Kaki (<i>Step work</i>)	3	2	1
a. Dua langkah terakhir, yang pertama.	Lebar (90cm atau lebih)	Sedang (50cm-89cm)	Pendek (kurang dari 50 cm)
b. Dua langkah terakhir, yang kedua.	Pendek (kurang dari 50 cm)	Sedang (50cm-89cm)	Lebar (90cm atau lebih)
c. Kaki tolakan	Menggunakan kaki kiri (untuk <i>lay up shoot</i> tangan kanan) Atau	Menggunakan kaki kanan (untuk <i>lay up shoot</i> dengan tangan kanan) atau	Kaki tidak bisa menolak

	Menggunakan kaki kanan (untuk <i>lay up shoot</i> tangan kiri)	Menggunakan kaki kiri (untuk <i>lay up shoot</i> tangan kiri)	
d. Keseimbangan badan	Terjaga	Kurang terjaga	Tidak Terjaga
e. Lompatan Tolakan	Maksimal (sebatas lutut tester atau lebih)	Sedang (sebatas dibawah lutut sampai betis tester)	Kurang (dibawah betis tester)
3. Menaruh Bola Pada Keranjang	3	2	1
a. Pegangan bola saat tolakan terakhir.	Bola didekatkan antara telinga dan bahu.	Bola ke didekatkan antara dada dan pinggang.	Bola didekatkan ke pinggang
b. Pada saat melompat di posisi paling tinggi	Bola sudah melewati bahu	Bola masih sebahu	Bola masih dibawah bahu.
c. Pada saat peletakan bola	Bola diletakkan dengan menggunakan ujung jari	Bola diletakkan dengan menggunakan pangkal jari	Bola diletakan dengan telapak tangan
d. Pada saat pelepasan bola.	Bola dilepaskan dengan kekuatan kecil.	Bola dilepaskan dengan kekuatan sedang.	Bola dilepaskan dengan kekuatan tinggi.
e. Keadaan bola	Bola masuk ke dalam ring.	Bola tidak masuk ke dalam ring hanya menyentuh lingkaran ring.	Bola tidak masuk dan tidak menyentuh lingkaran ring.
4. Gerakan Lanjutan (<i>followthrough</i>)	3	2	1

a. Posisi Lengan Saat melayang	Tetap mengangkat dan lurus.	Tetap mengangkat namun kurang lurus.	Lengan langsung diturunkan.
b. Pendaratan kaki	Mendarat dengan kedua ujung kaki dan badan agak menunduk.	Mendarat dengan kedua ujung kaki dan badan tidak menunduk	Mendarat dengan dengan dua telapak kaki.
5. Koordinasi Gerakan	3	2	1
a. Koordinasi Gerakan <i>Lay Up Shoot</i> .	Baik (gerakan tidak terputus)	Cukup (gerakan terputus 1 kali)	Kurang (gerakan terputus lebih dari 1 kali)

Acuan Penilaian :

Perolehan Total Skor	Nilai Murni/Status
44 – 51	85 - 100 (Baik) / (Tuntas)
39 – 43	75 - 84 (Cukup) / (Tuntas)
17 – 38	33 - 74 (Kurang) / (Tidak Tuntas)

Sumber: Buku Masnur Muslich “Melaksanakan PTK Itu Mudah”¹ yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti.

Catatan: Konversi skor ke nilai murni didapat dari jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi dengan jumlah skor maksimal dikali seratus.

C. Pelaksanaan

a. Validitas

Proses uji validitas yang dilaksanakan dalam instrumen tes *lay up shoot* bola basket ini menggunakan pendekatan bermain dengan menggunakan alat modifikasi yang telah disesuaikan dengan model tindakan yang dibuat peneliti untuk dinilai ke para ahli. Validitas ini merupakan validitas

¹ Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK Itu Mudah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.54.

yang diestimasiakan lewat pengujian terhadap isi tes dengan analisa rasional atau lewat *profesional judgment*. Hal ini untuk melihat apakah instrumen yang digunakan benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Para ahli yang dimaksud dalam hal ini adalah dosen bola basket, pelatih bola basket yang mempunyai lisensi B dan guru olahraga.

D. Penutup

Demikianlah hasil uji validitas instrumen *lay up shoot* bola basket ini dibuat, dengan harapan instrumen ini digunakan dengan sebaik mungkin atas dasar instrumen ini sudah di uji kevalidannya.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Sekolah : SMP Marie Joseph

Mata Pelajaran : Penjaskes

Kelas/Semester : VII.B /2

Standar Kompetensi : 8. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

Kompetensi Dasar : 8.1. Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu nomor permainan beregu bola besar lanjutan serta nilai kerjasama, toleransi, memecahkan masalah, menghargai teman dan keberanian

Alokasi Waktu : 2X40 Menit = 80 menit

A. Tujuan Pembelajaran : Siswa dapat melakukan teknik *lay up shoot* bola basket dengan baik dan benar.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : Disiplin (*Discipline*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)

Kerja sama (*Cooperation*)

Toleransi (*Tolerance*)

Percaya diri (*Confidence*)

Keberanian (*Bravery*)

B. Materi Pembelajaran : Permainan Bola Basket (*Lay Up Shoot*)

C. Metode Pembelajaran : Ceramah, Demonstrasi, Tanya Jawab, Pendekatan Bermain.

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan 1

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi dan pemanasan
- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti (60 menit)

▪ Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Guru Melakukan Tes Awal *Lay Up Shoot* siswa
- ☞ Guru menjelaskan teknik *lay up shoot* bola basket yang benar.
- ☞ Melakukan teknik *lay up shoot* bola basket dengan menggunakan pendekatan bermain.
- ☞ Memfasilitasi peserta didik dalam memberikan pendapat setelah mendengarkan penjelasan dari guru.

▪ Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi:

- ☞ Siswa melakukan pembelajaran teknik *lay up shoot* dengan penerapan pendekatan bermain
- Adapun pendekatan bermain yang dilakukan adalah :
- Permainan Kun Penantian
- ☞ Guru mengamati dan memperbaiki setiap gerakan siswa
 - ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan ketelitian dan rasa percaya diri peserta didik.

▪ Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran.
- ☞ melakukan evaluasi dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.

Pertemuan 2

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi dan pemanasan
- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti (60 menit)

▪ **Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Guru menjelaskan teknik *lay up shoot* bola basket yang benar.
- ☞ Melakukan teknik *lay up shoot* bola basket dengan menggunakan metode bermain.
- ☞ Memfasilitasi peserta didik dalam memberikan pendapat setelah mendengarkan penjelasan dari guru.

▪ **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi:

- ☞ Siswa melakukan pembelajaran teknik *lay up shoot* dengan penerapan metode bermain
- Adapun metode bermain yang dilakukan adalah :
- Permainan Kartu Tantangan
- ☞ Guru mengamati dan memperbaiki setiap gerakan siswa
 - ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kerja sama dan tanggung jawab peserta didik.

- **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran.
- ☞ Melakukan evaluasi dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
- ☞ Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Pertemuan 3

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi dan pemanasan
- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- **Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Guru menjelaskan teknik *lay up shoot* bola basket yang benar.
- ☞ Melakukan teknik *lay up shoot* bola basket dengan menggunakan metode bermain.
- ☞ Memfasilitasi peserta didik dalam memberikan pendapat setelah mendengarkan penjelasan dari guru.

- **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi:

☞ Siswa melakukan pembelajaran teknik *lay up shoot* dengan penerapan metode bermain

Adapun metode bermain yang dilakukan adalah :

- Permainan Bola Panas
- Permainan Bintang Jenderal

☞ Guru mengamati dan memperbaiki setiap gerakan siswa

☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan Keberanian, Tanggung Jawab, Tekun dan rasa percaya diri peserta didik.

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran.
- ☞ Melakukan evaluasi dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
- ☞ Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Pertemuan 4

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi dan pemanasan
- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran
- Siswa melakukan pemanasan dengan bermain.

2. Kegiatan Inti (30 menit)

▪ **Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Guru menjelaskan kembali teknik *lay up shoot* yang benar untuk mengingatkan siswa materi di pertemuan sebelumnya
- ☞ Melakukan teknik *lay up shoot* bola basket dengan menggunakan metode bermain.
- ☞ Memfasilitasi peserta didik dalam memberikan pendapat setelah mendengarkan penjelasan dari guru.

▪ **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi:

- ☞ Siswa melakukan pembelajaran teknik *lay up shoot* dengan penerapan metode bermain
Adapun metode bermain yang dilakukan adalah :
 - Permainan Penantang Terakhir
- ☞ Guru mengamati dan memperbaiki setiap gerakan siswa
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan Tanggung Jawab, Disiplin dan rasa percaya diri peserta didik.

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3. Kegiatan Penutup (40 Menit)

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Melakukan tes hasil belajar *lay up shoot* siklus I
- ☞ Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran.

- ☞ Melakukan evaluasi dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
- ☞ Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

E. Sumber Belajar : 1. Buku Teks
2. Bola basket
3. Lapangan
4. *Cone*
5. Peluit

F. Penilaian :

Penilaian dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian proses yang telah disediakan. Berikut ini pedoman pengamatan penilaian dan pelaksanaan tes *lay up shoot* dalam permainan bola basket :

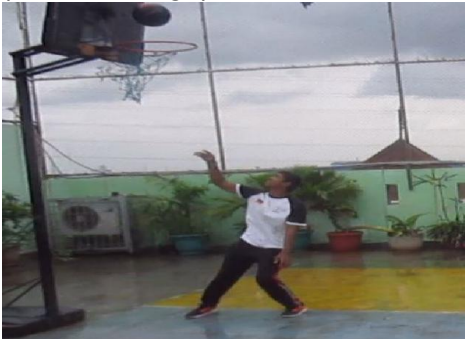

Indikator :Menunjukkan hasil belajar *lay up shoot* berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan:

1. Tes *lay up shoot* disebutkan secara acak tidak sesuai dengan urutan absensi.
2. Tes *lay up shoot* dimulai dengan 1 kali dribel.
3. Tes *lay up shoot* disesuaikan dengan kekuatan tangan dominannya.
4. Siswa diberikan kesempatan satu kali percobaan *lay up shoot* sebelum pelaksanaan tes.
5. Posisi awalan tes tidak boleh jauh dari ring basket (sekitar 3 dari ring)
6. Ketika mendengar aba-aba (siap) dan (iya) siswa langsung melakukan tes *lay up shoot*.

Instrumen Tes *Lay Up Shoot*

Aspek Yang Dinilai					
Variabel	Indikator	Sub Indikator	Penilaian		
			3	2	1
<i>Lay Up Shoot</i>	1. Menggiring bola (<i>dribbling</i>)				
		a. Memantulkan bola ke lantai.			
		b. Menggiring bola.			
		c. Pandangan mata.			
	2. Langkah kaki (<i>step work</i>)	d. Pegangan bola saat akan menolak.			
		a. Dua langkah terakhir yang pertama			
		b. Dua langkah terakhir yang kedua.			
	3. Menaruh bola pada keranjang	c. Kaki tolakan			
		d. Keseimbangan badan			
		e. Lompatan Tolakan			
		a. Pegangan bola saat tolakan terakhir.			
		b. Pada saat melompat di posisi paling tinggi			
		c. Pada saat peletakan bola			
		d. Pada saat pelepasan bola.			

		e. Keadaan bola			
	4. Gerakan Lanjutan (<i>followthrough</i>)	a. Posisi Lengan saat melayang			
		b. Pendaratan kaki			
	5. Koordinasi Gerakan	a. Koordinasi Gerakan Lay Up Shoot			
					

Keterangan :

- Skor 3: Apabila Siswa Memenuhi Deskriptor Kriteria Penilaian 3
- Skor 2: Apabila Siswa Memenuhi Deskriptor Kriteria Penilaian 2
- Skor 1: Apabila Siswa Memenuhi Deskriptor Kriteria Penilaian 1

Acuan Penilaian :

Perolehan Total Skor	Nilai Murni/Status
44 – 51	85 - 100 (Baik) / (Tuntas)
39 – 43	75 - 84 (Cukup) / (Tuntas)
17 – 38	33 - 74 (Kurang) / (Tidak Tuntas)

Deskripsi Kriteria Penilaian

1. Menggiring Bola	Deskripsi Kriteria Penilaian		
	3	2	1
a. Memantulkan bola ke lantai.	Setinggi pinggang	Setinggi Paha.	Dibawah Paha atau diatas pinggang.
b. Menggiring bola.	Bola di dribel dengan penuh kontrol (bola dipantulkan dengan jarak 20cm-30 cm dari ujung jari kaki)	Bola di dribel dengan kontrol sedang (bola dipantulkan dengan jarak 31cm-50 cm dari ujung jari kaki)	Bola di dribel dengan kontrol rendah (bola dipantulkan dengan jarak lebih dari 50 cm dari ujung jari kaki)
c. Pandangan mata	Melihat Target	Antara Bola dan Target	Melihat bola kurang melihat target
d. Pegangan bola saat akan menolak.	Bola dipegang kuat dengan 10 jari tangan.	Bola dipegang kurang kuat dengan 9-6 jari tangan.	Bola tidak dipegang kuat dipegang dengan 5 jari (satu tangan)
2. Langkah Kaki (<i>Step work</i>)	3	2	1
a. Dua langkah terakhir, yang pertama.	Lebar (90cm atau lebih)	Sedang (50cm-89cm)	Pendek (kurang dari 50 cm)
b. Dua langkah terakhir, yang kedua.	Pendek (kurang dari 50 cm)	Sedang (50cm-89cm)	Lebar (90cm atau lebih)
c. Kaki tolakan	Menggunakan kaki kiri (untuk <i>lay up shoot</i> tangan kanan) Atau	Menggunakan kaki kanan (untuk <i>lay up shoot</i> dengan tangan kanan) atau	Kaki tidak bisa menolak

	Menggunakan kaki kanan (untuk <i>lay up shoot</i> tangan kiri)	Menggunakan kaki kiri (untuk <i>lay up shoot</i> tangan kiri)	
d. Keseimbangan badan	Terjaga	Kurang terjaga	Tidak Terjaga
e. Lompatan Tolakan	Maksimal (sebatas lutut tester atau lebih)	Sedang (sebatas dibawah lutut sampai betis tester)	Kurang (dibawah betis tester)
3. Menaruh Bola Pada Keranjang	3	2	1
a. Pegangan bola saat tolakan terakhir.	Bola didekatkan antara telinga dan bahu.	Bola ke didekatkan antara dada dan pinggang.	Bola didekatkan ke pinggang
b. Pada saat melompat di posisi paling tinggi	Bola sudah melewati bahu	Bola masih sebau	Bola masih dibawah bahu.
c. Pada saat peletakan bola	Bola diletakkan dengan menggunakan ujung jari	Bola diletakkan dengan menggunakan pangkal jari	Bola diletakan dengan telapak tangan
d. Pada saat pelepasan bola.	Bola dilepaskan dengan kekuatan kecil.	Bola dilepaskan dengan kekuatan sedang.	Bola dilepaskan dengan kekuatan tinggi.
e. Keadaan bola	Bola masuk ke dalam ring.	Bola tidak masuk ke dalam ring hanya menyentuh lingkaran ring.	Bola tidak masuk dan tidak menyentuh lingkaran ring.
4. Gerakan Lanjutan (<i>followthrough</i>)	3	2	1

a. Posisi Lengan Saat melayang	Tetap mengangkat dan lurus.	Tetap mengangkat namun kurang lurus.	Lengan langsung diturunkan.
b. Pendaratan kaki	Mendarat dengan kedua ujung kaki dan badan agak menunduk.	Mendarat dengan kedua ujung kaki dan badan tidak menunduk	Mendarat dengan dengan dua telapak kaki.
5. Koordinasi Gerakan	3	2	1
a. Koordinasi Gerakan <i>Lay Up Shoot.</i>	Baik (gerakan tidak terputus)	Cukup (gerakan terputus 1 kali)	Kurang (gerakan terputus lebih dari 1 kali)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II

Sekolah : SMP Marie Joseph

Mata Pelajaran : Penjaskes

Kelas/Semester : VII.B /2

Standar Kompetensi : 8. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

Kompetensi Dasar : 8.1. Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu nomor permainan beregu bola besar lanjutan serta nilai kerjasama, toleransi, memecahkan masalah, menghargai teman dan keberanian

Alokasi Waktu : 2X40 Menit

A. Tujuan Pembelajaran : Siswa dapat melakukan teknik *lay up shoot* bola basket dengan baik dan benar.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : Disiplin (*Discipline*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)

Kerja sama (*Cooperation*)

Toleransi (*Tolerance*)

Percaya diri (*Confidence*)

Keberanian (*Bravery*)

B. Materi Pembelajaran : Permainan Bola Basket (*Lay Up Shoot*)

C. Metode Pembelajaran : Ceramah, Demonstrasi, Tanya Jawab, Pendekatan Bermain.

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan 1

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi dan pemanasan
- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti (60 menit)

▪ Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Guru menjelaskan teknik *lay up shoot* bola basket yang benar.
- ☞ Melakukan teknik *lay up shoot* bola basket dengan menggunakan pendekatan bermain.
- ☞ Memfasilitasi peserta didik dalam memberikan pendapat setelah mendengarkan penjelasan dari guru.

▪ Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi:

- ☞ Siswa melakukan pembelajaran teknik *lay up shoot* dengan penerapan pendekatan bermain
- Adapun pendekatan bermain yang dilakukan adalah :
- Permainan Kun Penantian
- ☞ Guru mengamati dan memperbaiki setiap gerakan siswa
 - ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan ketelitian dan rasa percaya diri peserta didik.

▪ Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran.
- ☞ melakukan evaluasi dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
- ☞ Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Pertemuan 2

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi dan pemanasan
- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti (60 menit)

▪ **Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Guru menjelaskan teknik *lay up shoot* bola basket yang benar.
- ☞ Melakukan teknik *lay up shoot* bola basket dengan menggunakan metode bermain.
- ☞ Memfasilitasi peserta didik dalam memberikan pendapat setelah mendengarkan penjelasan dari guru.

▪ **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi:

- ☞ Siswa melakukan pembelajaran teknik *lay up shoot* dengan penerapan metode bermain
Adapun metode bermain yang dilakukan adalah :
 - Permainan Kartu Tantangan
- ☞ Guru mengamati dan memperbaiki setiap gerakan siswa

- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kerja sama dan tanggung jawab peserta didik.

- **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran.
- ☞ melakukan evaluasi dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
- ☞ memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Pertemuan 3

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi dan pemanasan
- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- **Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Guru menjelaskan teknik *lay up shoot* bola basket yang benar.
- ☞ Melakukan teknik *lay up shoot* bola basket dengan menggunakan metode bermain.
- ☞ Memfasilitasi peserta didik dalam memberikan pendapat setelah mendengarkan penjelasan dari guru.

▪ **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi:

- ☞ Siswa melakukan pembelajaran teknik *lay up shoot* dengan penerapan metode bermain

Adapun metode bermain yang dilakukan adalah :

- Permainan Bola Panas
- Permainan Bintang Jenderal

- ☞ Guru mengamati dan memperbaiki setiap gerakan siswa

- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan keberanian, tanggung jawab, tekun dan rasa percaya diri peserta didik.

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran.
- ☞ melakukan evaluasi dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
- ☞ memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Pertemuan 4

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi dan pemanasan
- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

- Siswa melakukan pemanasan dengan bermain.

2. Kegiatan Inti (30 menit)

▪ **Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Guru menjelaskan kembali teknik *lay up shoot* yang benar untuk mengingatkan siswa materi di pertemuan pertama
- ☞ Melakukan teknik *lay up shoot* bola basket dengan menggunakan metode bermain.
- ☞ Memfasilitasi peserta didik dalam memberikan pendapat setelah mendengarkan penjelasan dari guru.

▪ **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi:

- ☞ Siswa melakukan pembelajaran teknik *lay up shoot* dengan penerapan metode bermain

Adapun metode bermain yang dilakukan adalah :

- Permainan Penantang Terakhir

- ☞ Guru mengamati dan memperbaiki setiap gerakan siswa
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan Tanggung Jawab, Disiplin dan rasa percaya diri peserta didik.

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3. Kegiatan Penutup (40 Menit)

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Guru melakukan tes *lay up shoot* siklus II

- ☞ Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran.
- ☞ Melakukan evaluasi dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
- ☞ Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

E. Sumber Belajar : 1. Buku Teks
 2. Bola basket
 3. Lapangan
 4. *Cone*
 5. Peluit

F. Penilaian :

Penilaian dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian proses yang telah disediakan. Berikut ini pedoman pengamatan penilaian dan pelaksanaan tes *lay up shoot* dalam permainan bola basket :

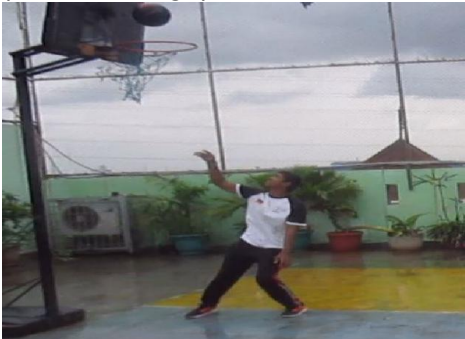

Indikator :Menunjukkan hasil belajar *lay up shoot* berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan:

1. Tes *lay up shoot* disebutkan secara acak tidak sesuai dengan urutan absensi.
2. Tes *lay up shoot* dimulai dengan 1 kali dribel.
3. Tes *lay up shoot* disesuaikan dengan kekuatan tangan dominannya.
4. Siswa boleh diberikan kesempatan satu kali percobaan *lay up shoot* sebelum pelaksanaan tes.
5. Posisi awalan tes tidak boleh jauh dari ring basket (sekitar 3 meter dari ring)
6. Ketika mendengar aba-aba (siap) dan (iya) siswa langsung melakukan tes *lay up shoot*.

Instrumen Tes *Lay Up Shoot*

Aspek Yang Dinilai					
Variabel	Indikator	Sub Indikator	Penilaian		
			3	2	1
<i>Lay Up Shoot</i>	1. Menggiring bola (<i>dribbling</i>)				
		a. Memantulkan bola ke lantai.			
		b. Menggiring bola.			
		c. Pandangan mata.			
	2. Langkah kaki (<i>step work</i>)	d. Pegangan bola saat akan menolak.			
		a. Dua langkah terakhir yang pertama			
		b. Dua langkah terakhir yang kedua.			
	3. Menaruh bola pada keranjang	c. Kaki tolakan			
		d. Keseimbangan badan			
		e. Lompatan Tolakan			
		a. Pegangan bola saat tolakan terakhir.			
		b. Pada saat melompat di posisi paling tinggi			
		c. Pada saat peletakan bola			
		d. Pada saat pelepasan bola.			

		e. Keadaan bola			
	4. Gerakan Lanjutan (<i>followthrough</i>)	a. Posisi Lengan saat melayang			
		b. Pendaratan kaki			
	5. Koordinasi Gerakan	a. Koordinasi Gerakan Lay Up Shoot			
					

Keterangan :

- Skor 3: Apabila Siswa Memenuhi Deskriptor Kriteria Penilaian 3
- Skor 2: Apabila Siswa Memenuhi Deskriptor Kriteria Penilaian 2
- Skor 1: Apabila Siswa Memenuhi Deskriptor Kriteria Penilaian 1

Acuan Penilaian :

Perolehan Total Skor	Nilai Murni/Status
44 – 51	85 - 100 (Baik) / (Tuntas)
39 – 43	75 - 84 (Cukup) / (Tuntas)
17 – 38	33 - 74 (Kurang) / (Tidak Tuntas)

Deskripsi Kriteria Penilaian

1. Menggiring Bola	Deskripsi Kriteria Penilaian		
	3	2	1
a. Memantulkan bola ke lantai.	Setinggi pinggang	Setinggi Paha.	Dibawah Paha atau diatas pinggang.
b. Menggiring bola.	Bola di dribel dengan penuh kontrol (bola dipantulkan dengan jarak 20cm-30 cm dari ujung jari kaki)	Bola di dribel dengan kontrol sedang (bola dipantulkan dengan jarak 31cm-50 cm dari ujung jari kaki)	Bola di dribel dengan kontrol rendah (bola dipantulkan dengan jarak lebih dari 50 cm dari ujung jari kaki)
c. Pandangan mata	Melihat Target	Antara Bola dan Target	Melihat bola kurang melihat target
d. Pegangan bola saat akan menolak.	Bola dipegang kuat dengan 10 jari tangan.	Bola dipegang kurang kuat dengan 9-6 jari tangan.	Bola tidak dipegang kuat dipegang dengan 5 jari (satu tangan)
2. Langkah Kaki (<i>Step work</i>)	3	2	1
a. Dua langkah terakhir, yang pertama.	Lebar (90cm atau lebih)	Sedang (50cm-89cm)	Pendek (kurang dari 50 cm)
b. Dua langkah terakhir, yang kedua.	Pendek (kurang dari 50 cm)	Sedang (50cm-89cm)	Lebar (90cm atau lebih)
c. Kaki tolakan	Menggunakan kaki kiri (untuk <i>lay up shoot</i> tangan kanan) Atau	Menggunakan kaki kanan (untuk <i>lay up shoot</i> dengan tangan kanan) atau	Kaki tidak bisa menolak

	Menggunakan kaki kanan (untuk <i>lay up shoot</i> tangan kiri)	Menggunakan kaki kiri (untuk <i>lay up shoot</i> tangan kiri)	
d. Keseimbangan badan	Terjaga	Kurang terjaga	Tidak Terjaga
e. Lompatan Tolakan	Maksimal (sebatas lutut tester atau lebih)	Sedang (sebatas dibawah lutut sampai betis tester)	Kurang (dibawah betis tester)
3. Menaruh Bola Pada Keranjang	3	2	1
a. Pegangan bola saat tolakan terakhir.	Bola didekatkan antara telinga dan bahu.	Bola ke didekatkan antara dada dan pinggang.	Bola didekatkan ke pinggang
b. Pada saat melompat di posisi paling tinggi	Bola sudah melewati bahu	Bola masih sebahu	Bola masih dibawah bahu.
c. Pada saat peletakan bola	Bola diletakkan dengan menggunakan ujung jari	Bola diletakkan dengan menggunakan pangkal jari	Bola diletakan dengan telapak tangan
d. Pada saat pelepasan bola.	Bola dilepaskan dengan kekuatan kecil.	Bola dilepaskan dengan kekuatan sedang.	Bola dilepaskan dengan kekuatan tinggi.
e. Keadaan bola	Bola masuk ke dalam ring.	Bola tidak masuk ke dalam ring hanya menyentuh lingkaran ring.	Bola tidak masuk dan tidak menyentuh lingkaran ring.
4. Gerakan Lanjutan (<i>followthrough</i>)	3	2	1

a. Posisi Lengan Saat melayang	Tetap mengangkat dan lurus.	Tetap mengangkat namun kurang lurus.	Lengan langsung diturunkan.
b. Pendaratan kaki	Mendarat dengan kedua ujung kaki dan badan agak menunduk.	Mendarat dengan kedua ujung kaki dan badan tidak menunduk	Mendarat dengan dengan dua telapak kaki.
5. Koordinasi Gerakan	3	2	1
a.Koordinasi Gerakan <i>Lay Up Shoot.</i>	Baik (gerakan tidak terputus)	Cukup (gerakan terputus 1 kali)	Kurang (gerakan terputus lebih dari 1 kali)

Lampiran 3. Catatan Lapangan

Tabel Hasil Catatan Lapangan

Siklus I	Siklus II
<u>Kegiatan Siswa Yang Telah Dilakukan.</u>	<u>Kegiatan Siswa Yang Telah Dilakukan</u>
Pertemuan Ke 1 Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan <i>handycam</i> . Dari pengamatan ini dihasilkan catatan lapangan (CL) dan lembar observasi. Pada proses pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu : Kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup. Pertemuan pertama dilakukan pada hari senin 18 Januari 2016 yang dimulai 08.45 WIB sampai dengan 10.05 WIB. a) Kegiatan awal Diawali pengenalan yang dilakukan guru sekitar pukul 08.45 WIB. terhadap peneliti kemudian peneliti menjelaskan selama	Pertemuan Ke 1 Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan <i>handycam</i> . Dari pengamatan ini dihasilkan catatan lapangan (CL) dan lembar observasi. Pada proses pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu : kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup. Pertemuan pertama dilakukan pada hari kamis 11 Februari 2016 yang dimulai 15.00 WIB sampai dengan 16.20 WIB. a) Kegiatan awal Diawali dengan mengkoordinasikan kelas kemudian dilanjutkan dengan kegiatan berupa pembiasaan sikap

<p>lima menit maksud kedatangannya ke sekolah. Setelah selesai guru mengkoordinasikan kelas kemudian dilanjutkan dengan kegiatan berupa pembiasaan sikap moral, agama, yang terdiri dari tertib dibarisan (Ditertibkan oleh siswa MC), berdo'a (dipimpin oleh siswa KC) dan mengucapkan salam. Selanjutnya guru menyampaikan pokok materi yang dipelajari dan menginformasikan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran.</p> <p>Kegiatan awal ini dilaksanakan di lapangan guru memerintahkan 3 keliling lapangan, "semua siswa menjawab, Siap pak!" , kemudian setelah lari para siswa membuat barisan 4 bersaf rentangkan lengan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar otot-otot yang akan digunakan bergerak</p>	<p>moral, dan agama, yang terdiri dari tertib barisan, berdo'a dan mengucapkan salam. Selanjutnya guru mengabsen lalu menginformasikan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran dan melakukan apersepsi tentang pembelajaran yang dilakukan pertemuan minggu lalu. Pelaksanaan pada pertemuan ini dilaksanakan di luar jam pembelajaran karena hasil diskusi antara peneliti dan guru/kolaborator.</p> <p>Kegiatan proses pembelajaran dilaksanakan di lapangan basket namun sebelum memasuki materi melakukan pemanasan berupa lari 5 keliling lapangan basket, kemudian setelah lari semua siswa membuat barisan 5 bersaf dengan merentangkan tangan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar mencegah</p>
---	---

<p>nantinya siap dan untuk mencegah timbulnya cedera. Perenggangan dipimpin oleh (siswa LBC) dilakukan mulai otot leher kemudian turun kebahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki.</p> <p>b) Kegiatan inti</p> <p>Kegiatan inti dimulai pukul 08.55 WIB guru memberi penjelasan materi bola basket mengenai <i>lay up shoot</i> bola basket, menjelaskan bagaimana konsep model tindakan yang pertama yakni permainan kun penantian dan langkah-langkah pelaksanaannya. Siswa tidak bertanya kepada guru, siswa teramati (NR, PR, SN, DY, CSW dan YS) bertanya ke teman (Siswa JD) terkait tentang <i>lay up shoot</i>.</p> <p>Setelah selesai siswa dibagi menjadi empat kelompok dan berbaris empat berbaris setiap kelompok tersebut berjumlah 5 orang pemilihan anggota kelompoknya dipilih langsung oleh guru.</p>	<p>timbulnya resiko cedera dalam proses pembelajaran. Perenggangan dilakukan dengan sungguh-sungguh oleh seluruh siswa dimulai dari bagian atas yaitu otot leher, punggung, tangan kemudian turun kebahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki. Perenggangan dipimpin oleh siswa SN dilakukan mulai otot leher kemudian turun kebahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki. Kegiatan awal dilakukan selama 10 menit.</p> <p>b) Kegiatan inti</p> <p>Kegiatan inti dimulai pukul 15.10 WIB, pada saat kegiatan inti pembelajaran guru kembali memberi penjelasan tentang desain pembelajaran <i>lay up shoot</i> yang pernah dilakukan pada siklus pertama tentang model permainan Kun Penantian. Guru memberi penjelasan materi bola basket</p>
---	---

<p>Pada saat pelaksanaan model tindakan siswa (ADH, CSW, DY, FA, JD, JHH, KC, LSC, LBC, MC, MCH, NR, OS, PR, SLL, SN, VV dan YS) tampak aktif dan tidak jenuh dalam melakukan proses pembelajaran. Tidak ada yang meninggalkan kelas tanpa seizin guru saat proses pembelajaran berlangsung.</p> <p>Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan pertama tentang kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, secara keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan dari peneliti hanya pendinginan yang tidak dilakukan, ada catatan dari guru/kolaborator yaitu peneliti harus lebih memperhatikan kondisi kelas dalam merancang model tindakan ketika siswa mengikuti permainan agar lebih tertib dan teratur supaya tercapai tujuan pembelajaran.</p>	<p>mengenai <i>lay up shoot</i> bola basket dan mengevaluasi beberapa teknik <i>lay up shoot</i> yang dilakukan siswa di siklus yang pertama. Disamping itu guru menjelaskan bagaimana konsep model pembelajaran yang pertama (Kun Penantian) dan langkah-langkah pelaksanaannya. Siswa YS merespon dengan pertanyaan, “Permainannya yang ada hula hop itu kan pak?”. “Ya betul” Jawab guru.</p> <p>Setelah selesai siswa dibagi menjadi empat kelompok dan berbaris empat berbaris, setiap kelompok tersebut berjumlah 5 orang siswa yang paling depan dari kelompok mengambil bola basket yang diletakan dihadapannya, berikutnya setelah mengambil bola siswa tersebut melakukan dribel dengan kecepatan maksimal menuju kearah simpai. Pada saat sudah mendekati</p>
--	--

<p>Selain itu, peneliti harus lebih kreatif dalam menyajikan permainan sehingga lebih bervariasi dan dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa. Kegiatan inti dilaksanakan selama 60 menit.</p>	<p>simpai siswa tersebut melakukan gerakan langkah <i>lay up shoot</i> dengan meletakan kakinya sambil melompat satu per satu di simpai pertama dan simpai kedua. Saat dalam keadaan melayang, bola tidak dilepaskan</p>
<p>c) Kegiatan akhir / penutup</p> <p>Pada pukul 10.05 WIB akhirnya guru mengumpulkan semua siswa untuk mengevaluasi dan menutup pembelajaran. Guru bertanya siapa yang tidak hadir, pada pertemuan ini siswa kelas VII.B semuanya hadir dengan doa bersama dan ucapan salam.</p>	<p>(sekedar pembayangan) sedangkan disimpai ketiga siswa mendaratkan kedua kakinya dengan halus (serempak).</p> <p>Pada saat pelaksanaan yang pertama siswa FA dan SN teramati masih ragu-ragu untuk meletakkankan kakinya satu per satu di dalam simpai dan siswa LBC dan LSC belum mengontrol teknik dribel nya dengan tenang karena terlihat terburu-buru. Selanjutnya setelah melakukan <i>lay up shoot</i> siswa dribel kembali ke barisan dan meletakan bola basket ditempat semula.</p>
<p>Pertemuan Ke 2</p> <p>Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan handycam. Dari pengamatan ini dihasilkan catatan lapangan (CL) dan lembar observasi. Pada proses pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu : Kegiatan awal, Kegiatan inti dan kegiatan akhir atau</p>	<p>Sebelum siswa yang berikutnya</p>

<p>penutup. Pertemuan kedua dilakukan pada hari Selasa 26 Januari 2016 yang dimulai 15.00 WIB sampai dengan 16.20 WIB. Di luar jam pembelajaran karena hasil diskusi antara peneliti dan guru/kolaborator.</p> <p>a) Kegiatan awal</p> <p>Kegiatan awal dilaksanakan di lapangan, guru mengabsensi berikutnya melakukan apersepsi selama lima menit siswa (JD) bertanya apa materi yang akan dilaksanakan nanti. Guru menjawab “masih terkait tentang <i>lay up shoot</i> yang baik dan benar” selanjutnya memerintahkan lari 3 keliling lapangan basket siswa belum merespon dengan biasa namun tetap melaksanakan lari tiga keliling, kemudian setelah lari para siswa membuat barisan 4 bersaf rentangkan lengan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar otot-</p>	<p>melakukan perlakuan, siswa yang pertama yang melakukan perlakuan tadi terlebih dahulu harus mengambil kun yang ada di tengah lapangan sesuai dengan warna kun nya masing-masing. Begitu pula seterusnya bagi siswa yang berikutnya. Setelah perlakuan pertama selesai permainan berhenti sejenak guru kembali menjelaskan bahwa yang ditekankan dalam model permainan ini adalah kontrol bola, teknik peletakan kaki, kecepatan dan kerja sama. Guru menjelaskan, “Boleh saja melakukan dribel secepat mungkin akan tetapi tetap dengan kontrol yang tenang dan benar”.</p> <p>Kemudian setelah 2 kali perlakuan semua siswa teramati sudah berkembang dalam mengontrol dribel bola, teknik peletakan kaki, kecepatan dribel dan kerjasamanya. Kemudian</p>
---	--

<p>otot yang akan digunakan bergerak nantinya siap dan untuk mencegah timbulnya cedera. Perenggangan dipimpin oleh (siswa CSW) dilakukan mulai otot leher kemudian turun ke bahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki. Kegiatan awal dilaksanakan selama 10 menit.</p> <p>b) Kegiatan inti</p> <p>Kegiatan inti dimulai pukul 15.10 WIB. Setelah itu guru memberi penjelasan materi bola basket mengenai <i>lay up shoot</i> bola basket, menjelaskan bagaimana konsep model tindakan yang kedua dan langkah-langkah pelaksanaannya. (Siswa NR, ADH, WAW,) bertanya ke guru terkait tentang model tindakan yang kedua yakni permainan kartu tantangan. (siswa NR) bertanya “Fungsi dari 3 kotak”, (siswa ADH) bertanya “hukuman bagi kelompok yang kalah”, siswa (WAW) bertanya “apakah 3 tantangan di dalam kelompok</p>	<p>penugasan tahap berikutnya setiap kelompok diberi perlombaan dalam permainan model tindakan ini. Kelompok 1 berhadapan dengan kelompok 2, kelompok 3 berhadapan dengan kelompok 4. Masing-masing pemenang akan saling berhadapan menjadi yang tak terkalahkan. Perlombaan ini dilaksanakan sebanyak 7 sesi. Setiap sesi perlombaan selesai anggota kelompok kembali ditukar dan pindah ke kelompok yang lain. Agar siswa dilatih untuk terbiasa dalam beradaptasi dengan lingkungan yang baru. Siswa MCH bertanya kepada guru “apakah ada hukuman bagi tim yang kalah?”. Guru menjawab, “Lari 3 Keliling lari lapangan basket hukuman bagi tim yang kalah”.</p> <p>Pada saat pelaksanaan pembelajaran siswa (ADH, AA, BH, CSW, DY, GC, JD,</p>
---	---

<p>dibatasi waktu”.</p> <p>Guru menjawab satu per satu pertanyaan siswa mulai dari siswa (NR) bahwa “kotak tersebut adalah sebagai penanda dan letak tempat dari pelaksanaan permainan”. Pertanyaan dari (siswa ADH) guru menjawab “hukumannya lari 3 kali lapangan basket”. Pertanyaan dari (siswa WAW) guru menjawab “tidak ada batasan waktu, yang paling cepat dan benar menyelesaikan tantangan kelompok itulah yang menjadi pemenang”.</p> <p>Saat perlakuan dilaksanakan, ada beberapa siswa (VJ, AA, dan DY) yang masih terlihat kebingungan atas tata cara pelaksanaan. Namun itu tertutupi ketika teman anggotanya yang lain meyakinkannya melalui ikuti komando dari anggota yang sudah paham tersebut.</p> <p>Pada saat pelaksanaan model tindakan, siswa (WAW, ADH, CSW, DY, FA, JD,</p>	<p>JHH, KC, LSC, LBC, MC, MCH, NR, OS, PR, SLL, SN, VV,WAW, dan YS) tampak aktif dalam melakukan proses pembelajaran. Tidak ada yang meninggalkan kelas tanpa seizin guru saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan pertama tentang kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, secara keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan. Kegiatan inti pada pertemuan ini dilaksanakan selama 60 Menit.</p> <p>c) Kegiatan Akhir / Penutup</p> <p>Pada pukul 16.10 WIB akhirnya guru mengumpulkan semua siswa untuk menutup pembelajaran pada pertemuan ini siswa kelas VII.b semuanya hadir dengan doa bersama dan ucapan salam. Guru meinstruksikan</p>
---	--

<p>JHH, KC, LSC, LBC, MC, MCH, NR, OS, PR, SLL, SN, VV dan YS) teramati aktif dalam mengikuti pembelajaran dan semangat menunjukan diri untuk tampil sebagai pemenang.</p> <p>Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada pertemuan kedua ini tentang kegiatan pembelajaran, secara keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan dari peneliti hanya pendinginan yang tidak dilakukan, ada catatan dari peneliti yaitu guru harus lebih memperhatikan aba-aba komando yang serentak ketika siswa mengikuti permainan agar lebih siap dan teratur supaya tercapai tujuan pembelajaran. Selain itu, guru harus lebih akrab lagi dalam menyajikan permainan sehingga tidak terlihat “kaku” dan dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa. Kegiatan</p>	<p>pendinginan (<i>colling down</i>) kepada siswa berupa gerakan-gerakan ringan yaitu: siswa-siswi membentuk 2 barisan dengan jarak satu lengan, putra dan putri terpisah, kemudian kedua tangan memegang tangan temannya dan saling mengayunkan tangan yang dilakukan secara pelan-pelan. Gerakan saling mengait badan, saling memasase kaki dan lain-lain. Kemudian siswa duduk santai mendengarkan arahan guru berikutnya. Sebagai akhir kegiatan guru memberikan evaluasi tentang tujuan dan kegunaan dari rangkaian kegiatan awal dan inti sampai gerakan pendinginan dalam pembelajaran pertemuan ini. pengamatan peneliti pada pertemuan pertama siklus 2 ini, secara keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan dari peneliti</p>
--	--

<p>inti dilaksanakan selama 40 menit.</p> <p>c) Kegiatan Akhir / Penutup</p> <p>Pada pukul 16.20 WIB guru mengumpulkan semua siswa untuk menutup pembelajaran dan bertanya siapa yang tidak hadir, pada pertemuan ini semua siswa hadir kemudian dilanjutkan dengan doa bersama dan ucapan salam.</p> <p>Pertemuan Ke 3</p> <p>Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan <i>handycam</i>. Dari pengamatan ini dihasilkan catatan lapangan (CL) dan lembar observasi.</p> <p>Pada proses pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu : Kegiatan awal, Kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup.</p> <p>Pertemuan ketiga dilakukan pada hari senin 1 Februari 2016 yang dimulai 15.00 WIB sampai dengan 16.20 WIB. Di luar jam pembelajaran karena hasil diskusi</p>	<p>mengamati bahasa penyampaian guru tata cara pelaksanaan sudah lebih mudah dipahami. Selain itu, guru sudah lebih akrab dalam menyajikan permainan sehingga tidak terlihat kaku dan sudah memberikan motivasi belajar kepada siswa. Akhirnya guru menutup pembelajaran dan berdoa, pada pertemuan ini siswa kelas VII.b semuanya hadir. Kemudian diakhiri pada pukul 16.20 dengan doa bersama dan ucapan salam.</p> <p>Pertemuan Ke 2</p> <p>Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan <i>handycam</i>. Dari pengamatan ini dihasilkan catatan lapangan (CL) dan lembar observasi.</p> <p>Pada proses pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu : Kegiatan awal, Kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup. Pertemuan pertama</p>
---	---

<p>antara peneliti dan guru/kolaborator dan cuaca saat itu kurang memungkinkan.</p> <p>a) Kegiatan awal</p> <p>Kegiatan awal dilaksanakan di lapangan bola basket, guru melakukan apersepsi selama lima menit siswa (LSC) bertanya apa materi yang akan dilaksanakan. Guru menjawab “tentang permainan bola panas dan bintang jenderal”. Selanjutnya guru memerintahkan lari 3 keliling lapangan basket. Kemudian setelah lari semua siswa membuat barisan 4 bersaf rentangkan lengan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar otot-otot yang akan digunakan bergerak nantinya siap dan untuk mencegah timbulnya cedera. Perenggangan dipimpin oleh (siswa JD) dilakukan mulai otot leher kemudian turun kebahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki. Kegiatan awal dilaksanakan selama 10 menit.</p>	<p>dilaksanakan pada hari kamis 18 Februari 2016 yang dimulai 15.00 WIB sampai dengan 16.20 WIB. Dilaksanakan di luar jam pembelajaran sekolah karena hasil diskusi antara peneliti dan guru.</p> <p>a) Kegiatan awal</p> <p>Kegiatan awal dilaksanakan di lapangan guru mengawalinya dengan mengkoordinasikan kelas kemudian dilanjutkan dengan mengabsen, kegiatan berupa pembiasaan sikap moral, agama, yang terdiri dari tertib dibarisan, berdo'a dan mengucapkan salam. Selanjutnya guru menyampaikan apersepsi dan menginformasikan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran. Berikutnya melakukan apersepsi selama lima menit siswa (YS) bertanya apa materi yang</p>
--	---

<p>b) Kegiatan inti</p> <p>Kegiatan inti dimulai pukul 15.10 WIB. Setelah itu guru memberi penjelasan materi bola basket mengenai <i>lay up shoot</i> bola basket, menjelaskan bagaimana konsep model tindakan yang ketiga yakni permainan bola panas dan permainan keempat yakni bintang jenderal beserta menjelaskan pula langkah-langkah pelaksanaannya. (Siswa CSW, GC) bertanya ke guru terkait tentang model tindakan yang ketiga dan (siswa JHH dan BH) bertanya tentang model tindakan yang keempat. (siswa CSW) bertanya “Jenis passing apa yang diperbolehkan?”, (siswa GC) bertanya “apakah permainan keempat dibatasi waktu dalam pelaksanaannya?”, (siswa JHH) bertanya “apakah 3 tantangan di dalam kelompok dibatasi waktu?” (siswa BH) bertanya “apakah boleh pelaksanaan mendahului teman tanpa urutan?”.</p>	<p>akan dilaksanakan nanti. Guru menjawab “Setelah pemanasan bapak akan jelaskan (Sambil Tersenyum)”.</p> <p>Selanjutnya guru memerintahkan lari 5 keliling lapangan basket semua siswa terlihat langsung merespon dengan baik. Kemudian setelah lari para siswa membuat barisan 4 saf sambil merentangkan tangan. selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar otot-otot yang akan digunakan bergerak nantinya siap dan untuk mencegah timbulnya cedera. Perenggangan pertemuan ini dipimpin oleh PR yang dilakukan mulai otot leher kemudian turun ke bahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki. Kegiatan awal dilakukan selama 10 menit</p> <p>b) Kegiatan inti</p> <p>Kegiatan inti dimulai pukul 15.10 WIB. Setelah itu guru memberi penjelasan</p>
--	---

<p>Guru menjawab satu per satu pertanyaan siswa mulai dari siswa (CSW) bahwa “jenis passing yang diperbolehkan <i>chest pass</i>”. Pertanyaan dari (siswa GC) guru menjawab “tidak ada batasan waktu dalam menyelesaikan permainannya”.</p> <p>Pertanyaan dari (siswa JHH) guru menjawab “tidak ada batasan waktu, yang paling cepat dan benar menyelesaikan tantangan kelompok itulah yang menjadi pemenang”. Pertanyaan dari (siswa BH) guru menjawab “tidak boleh mendahului teman dalam pelaksanaannya harus secara urut dan bergantian”.</p> <p>Saat perlakuan dilaksanakan, ada beberapa siswa (AA, FA dan DY) yang masih terlihat kebingungan atas tata cara pelaksanaan model tindakan ketiga dan keempat ini. Namun itu tertutupi ketika teman anggotanya yang lain meyakinkannya melalui ikuti komando dari</p>	<p>materi bola basket mengenai <i>lay up shoot</i> bola basket, menjelaskan bagaimana konsep model tindakan yang kedua dan langkah-langkah pelaksanaannya. Berikutnya guru bertanya “apakah ada yang mau ditanyakan terkait model tindakan ini?”</p> <p>Tidak ada siswa yang bertanya siswa terlihat sudah paham dengan apa yang dijelaskan. siswa ADH bertanya terkait bagi kelompok yang kalah. Pertanyaan dari siswa ADH, guru menjawab “hukumannya lari 4 kali lapangan basket dan <i>push up</i> 5 kali”.</p> <p>Guru membagi siswa menjadi dua kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B, setiap kelompok berjumlah lima orang. Lima orang tersebut berdiri didalam lingkaran lapangan bola basket. Pada permainan ini terdapat 3 kotak. Kotak yang pertama</p>
---	--

<p>anggota yang sudah paham tersebut.</p> <p>Pada saat pelaksanaan model tindakan semua siswa tampak begitu antusias melakukan permainan. Hanya saja pada permainan bola panas siswa (AA, FA, dan DY) saat pelaksanaannya masih takut-takut seandainya dirinya yang terakhir memegang bola. Itu artinya dirinya lah yang harus melakukan <i>lay up shoot</i>.</p> <p>Tidak ada yang meninggalkan kelas tanpa seizin guru. Siswa (ADH, CSW, BH, WAW, JD, JHH, KC, LSC, LBC, MC, MCH, NR, OS, PR, SLL, SN, VV dan YS) teramati aktif saat proses pembelajaran dan tidak jenuh terhadap kesalahan berusaha untuk tidak mengulangi kesalahan.</p> <p>Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada pertemuan ketiga ini, secara keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan dari peneliti ada catatan dari</p>	<p>tantangannya adalah siswa harus melakukan <i>lay up shoot</i> dengan awalan dribel satu kali. Bola harus masuk ke ring sebanyak 12 kali. Lalu kotak yang kedua tantangannya adalah siswa harus melakukan <i>lay up shoot</i> dengan awalan tanpa melakukan <i>dribbling</i> satu orang menjadi pengumpan dan sang eksekutor langsung menjemput bola dengan <i>step lay up shoot</i>. Setelah menjadi eksekutor kemudian langsung bergantian menjadi seorang pengumpan. Bola harus masuk ke ring sebanyak 10 kali. Kemudian Kotak yang ketiga tantangannya adalah siswa melakukan <i>lay up shoot</i> yang dilakukan bergantian dan diawali dengan melakukan dribel, bola harus masuk ke ring sebanyak 3 kali secara urut tanpa selang seling. Jika bola masuk selang-seling maka hitungan dimulai dari</p>
---	---

<p>peneliti yaitu guru harus bahasa penyampaian tata cara pelaksanaan harus lebih sederhana agar mudah dipahami. Selain itu, guru harus lebih akrab lagi dalam menyajikan permainan sehingga tidak terlihat “kaku” dan dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa. Kegiatan ini dilaksanakan selama 60 menit.</p> <p>c) Kegiatan akhir / penutup</p> <p>Pada pukul 16.20 WIB guru pada kegiatan penutup mengumpulkan semua siswa untuk mengakhiri pembelajaran lalu guru mengabsen siapa yang tidak hadir, pada pertemuan ini (Siswa VJ dan SLL) izin tidak hadir. Setelah itu guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan ucapan salam.</p> <p>Pertemuan Ke 4</p> <p>Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan <i>handycam</i>. Dari pengamatan ini dihasilkan catatan</p>	<p>hitungan semula (hitungan nol) Saat pelaksanaan, terlihat tidak lagi kebingungan atas tata cara pelaksanaan.</p> <p>Pada saat pelaksanaan model tindakan, siswa (ADH, AA, BH, CSW, DY,GC, JD, JHH, KC, LSC, LBC, MC, MCH, NR, OS, PR, SLL, SN, VV,WAW, dan YS) teramati aktif dalam mengikuti pembelajaran dan semangat menunjukan diri untuk tampil sebagai pemenang. Pengulangan perlakuan dilakukan sebanyak 8 kali. Setiap sesi perlakuan akan dilakukan penukaran anggota kelompok agar terjadi pemerataan keterampilan dan memudahkan siswa dalam beradaptasi di segala kondisi. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada pertemuan kedua ini tentang kegiatan pembelajaran, secara keseluruhan guru</p>
---	---

<p>lapangan (CL) dan lembar observasi.</p> <p>Pada proses pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu : Kegiatan awal, Kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup. Pertemuan keempat dilakukan pada hari kamis 4 Februari 2016 yang dimulai 15.00 WIB sampai dengan 16.20 WIB. Dilaksanakan di luar jam pembelajaran karena hasil diskusi antara peneliti dan guru/kolaborator.</p> <p>a) Kegiatan awal</p> <p>Kegiatan awal dilaksanakan di lapangan pada pukul 15.00 WIB, guru melakukan apersepsi selama lima menit. Guru bertanya “siapa yang masih ingat nama-nama permainan yang telah dilakukan sebelumnya?” lalu (siswa JD) mengangkat tangan dan berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.</p> <p>Selanjutnya guru memerintahkan lari 4 keliling lapangan bakset kemudian setelah</p>	<p>telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan, guru sudah lebih akrab dalam menyajikan permainan sehingga tidak terlihat “kaku” dan dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa dengan baik. Permainan yang dimainkan pada pertemuan ini menghabiskan waktu 60 menit.</p> <p>c) Kegiatan Akhir / Penutup</p> <p>Guru memberikan gerakan pendinginan yaitu membentuk 2 barisan dengan jarak satu lengan, siswa putra dan putri terpisah, kemudian kedua tangan memegang bahu temannya didepan dan melakukan masase ringan. Kemudian siswa duduk dengan santai mendengarkan arahan guru saat penutupan. Sebagai akhir kegiatan guru memberikan evaluasi tentang tujuan dan kegunaan dari rangkaian kegiatan awal dan inti sampai gerakan</p>
---	---

<p>lari semua siswa membuat barisan 4 bersaf rentangkan lengan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar otot-otot yang akan digunakan bergerak nantinya siap dan untuk mencegah timbulnya cedera. Perenggangan dipimpin oleh (siswa OS) dilakukan mulai otot leher kemudian turun ke bahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki.</p> <p>b) Kegiatan inti</p> <p>Kegiatan inti dimulai pukul 15.10 WIB. Setelah itu guru memberi penjelasan materi bola basket mengenai <i>lay up shoot</i> bola basket, menjelaskan bagaimana konsep model tindakan yang kelima yakni permainan penantang terakhir beserta menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan dari permainan tersebut. (Siswa PR) bertanya ke guru terkait tentang model tindakan "apakah boleh</p>	<p>pendinginan dalam pelajaran hari ini. pengamatan peneliti pada pertemuan kedua ini, secara keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan dari peneliti mengamati bahasa penyampaian guru tata cara pelaksanaan sudah lebih mudah dipahami. Selain itu, guru sudah lebih akrab dalam menyajikan permainan sehingga tidak terlihat kaku dan sudah memberikan motivasi belajar kepada siswa. Akhirnya pukul 16.20 WIB guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan ucapan salam. Yang tidak hadir dalam pertemuan ini adalah siswa FA.</p> <p>Pertemuan Ke 3</p> <p>Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan <i>handycam</i>. Dari pengamatan ini dihasilkan catatan lapangan (CL) dan lembar observasi.</p>
--	--

<p>melakukan <i>lay up shoot</i> tersebut dengan tanpa dribel?." Guru menjawab tidak boleh harus didahului dengan melakukan dribel. "kemudian (Siswa SLL) juga bertanya "Jika langkah <i>lay up shoot</i> nya salah namun bola nya berhasil masuk, Bagaimana?" Guru menjawab " itu tidak sah dan dianggap gagal"</p> <p>Berikutnya setelah tidak ada lagi pertanyaan tidak ada yang terlihat kebingungan dengan model tindakan ini semua siswa terlihat sudah paham dengan tata cara pelaksanaannya. Pada saat pelaksanaan model tindakan semua siswa tampak begitu antusias melakukan permainan ini. Karena pada permainan ini siswa diberi wawasan tentang pengetahuan bola basket. Siswa (WAW, MC, MCH, NR, OS, PR, SLL, JD, ADH, CSW, BH, JHH, KC, LSC, LBC, SN, VV dan YS) teramati aktif dengan mencoba</p>	<p>Pada proses pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu : Kegiatan awal, Kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup. Setelah berdiskusi dengan guru penjaskes di pertemuan ketiga dilakukan pada hari kamis 25 Februari 2016 yang dimulai 15.00 WIB sampai dengan 16.20 WIB. Dilaksanakan di luar jam pembelajaran sekolah karena hasil diskusi antara peneliti dan guru.</p> <p>a) Kegiatan awal</p> <p>Guru mengawalinya dengan mengkoordinasikan kelas kemudian dilanjutkan dengan mengabsen, kegiatan berupa pembiasaan sikap moral, agama, yang terdiri dari tertib dibarisan, berdo'a dan mengucapkan salam. Selanjutnya guru menyampaikan apersepsi dan menginformasikan kompetensi dasar serta tujuan</p>
---	--

<p>menjawab pertanyaan yang diberikan dan tidak jenuh terhadap kesalahan berusaha untuk tidak mengulangi kesalahan.</p> <p>Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada pertemuan keempat ini secara keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan ada catatan dari peneliti yaitu harus memiliki banyak pertanyaan agar saat pelaksanaannya tinggal memilih sesuai kebutuhan. Kegiatan inti dilaksanakan selama 30 menit.</p> <p>c) Kegiatan Akhir / Penutup</p> <p>Pukul 15.40 WIB guru pada kegiatan penutup mengumpulkan semua siswa untuk mengakhirinya dengan melakukan tes <i>lay up shoot</i> pada siklus pertama. Siswa dengan tertib dan mempraktekkan apa yang telah dipelajari selama ini, siswa diberi kesempatan satu kali percobaan sebelum tes <i>lay up shoot</i> dilakukan.</p>	<p>pembelajaran yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran. Sebelum memasuki materi melakukan pemanasan berupa lari 5 keliling lapangan, kemudian setelah lari anak-anak membuat barisan 3 saf rentangkan tangan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar saat bergerak nantinya terhindar dari resiko cedera. Perenggangan dilakukan mulai leher kemudian turun kebahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki. Perenggangan dipimpin oleh salah seorang siswa. Perenggangan dipimpin oleh (siswa SLL) dilakukan mulai otot leher kemudian turun kebahu, punggung, panggul , paha, betis dan kaki. Kegiatan awal dilakukan selama 10 menit.</p>
---	---

<p>Siswa melakukan tes ini dengan antusias walau ternyata masih ada siswa yang ragu atau belum percaya diri dalam berlari dan mendengarkan aba-aba, pada saat meletakkan kaki kanan atau kiri yang didepan. Setelah tes <i>lay up shoot</i> selesai. Pada pukul 16.20 WIB guru mengakhiri pertemuan ke empat dengan berdoa yang dipimpin oleh guru langsung dan sebelum pulang siswa menyalami guru.</p>	<p>b) Kegiatan inti</p> <p>Kegiatan inti dimulai pukul 15.10 WIB. Setelah itu guru memberi penjelasan materi bola basket mengenai <i>lay up shoot</i> bola basket, menjelaskan bagaimana konsep model tindakan yang kedua dan langkah-langkah pelaksanaannya. Nama permainan “Bola Panas” dan “Bintang Jenderal”. Guru bertanya, “Apakah ada yang masih ingat dengan permainan ini?”</p>
<p><u>Kegiatan/Masalah Ditemukan Pada Siswa</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada saat tes siklus I ada beberapa siswa yang melakukan kesalahan, 2. Pada saat menggiring bola masih ada siswa yang belum berlari dengan kecepatan maksimal 3. Pada saat gerakan langkah untuk melakukan <i>lay up shoot</i> siswa masih ragu-ragu. 4. Pada saat menaruh bola, <i>followthrough</i> dan koordinasi gerakan <i>lay up shoot</i> siswa mendapat skor yang relatif rendah 	<p>Siswa JEH menjawab, “Kalau permainan bola panas diawali dengan saling mengoper yang terakhir menerima bola dia yang melakukan gerakan <i>lay up shoot</i>”. Guru merespon jawabannya dengan memberi apresiasi tepukan tangan, bagus! Kemudian guru kembali bertanya “siapa yang masih ingat tentang permainan bintang jenderal?”. Siswa NR mengangkat</p>

	<p>tangan dan menjawab permainan <i>lay up shoot</i> dimana yang paling banyak mendapatkan bintang jenderal timnya lah yang dinyatakan menang, pak!”</p> <p>Guru menjawab “bagus, terima kasih tepuk tangan untuk NR dan JEH” Di siklus pertama saat pelaksanaan model tindakan ini siswa sudah dilatih kecepatan, kesiapan, tanggung jawab, dan membangun mental optimis dalam melakukan <i>lay up shoot</i>. Guru kembali menyegarkan ingatan mereka sehingga pada pertemuan ini bisa lebih baik dalam pembelajarannya.</p> <p>Pada pertemuan ini guru tidak terlalu lama menjelaskan kedua model tindakan ini karena secara umum telah dapat dipahami oleh siswa. Pada pelaksanaan model permainan bola panas, siswa dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok berjumlah 5</p>
--	--

	<p>orang. Setiap kelompok berbaris membentuk setengah lingkaran ditengah lapangan basket dengan jarak 3 meter antar pemain. Saat mendengar aba-aba peluit pertama dari guru/peneliti, siswa melakukan <i>passing</i> bebas ke arah yang ia inginkan di kelompoknya masing-masing.</p> <p>Ketika mendengar suara peluit kedua dari guru/peneliti siswa yang terakhir memegang bola langsung melakukan <i>lay up shoot</i> secepat mungkin ke arah ring masing-masing. Setelah melakukan <i>lay up shoot</i> siswa meletakan bola basket di tempat semula dan kembali menuju barisan. Model dilakukan sebanyak 8 kali dan dilakukan penjumlahan bola yang masuk antara kelompok a dan kelompok b siswa setiap baris siswa diberi kesempatan untuk mencontohkan gerakan yang</p>
--	---

	<p>telah dicontohkan guru kemudian kembali kebarisan belakang. Anggota masing-masing kelompok bersifat tidak tetap pada setiap sesinya akan ada penukaran anggota kelompok untuk membiasakan mereka untuk mampu beradaptasi di semua situasi dan kondisi. Siswa (FA, dan SN) saat pelaksanaannya masih takut-takut seandainya dirinya yang terakhir memegang bola. Itu artinya dirinya lah yang harus melakukan <i>lay up shoot</i>.</p> <p>Selanjutnya setelah model tindakan permainan “Bola Panas” selesai dan menghabiskan sekitar waktu 30 menit, guru melanjutkannya dengan permainan “Bintang Jenderal”. Pada model tindakan ini siswa juga terbagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok berjumlah lima orang. Dengan rincian, empat orang berbaris di dekat garis</p>
--	--

	<p><i>three point</i> dan satu orang siswa berdiri untuk melakukan <i>lay up shoot</i>. Pada saat tiupan peluit pertama dari sang guru, siswa yang berada di barisan nomor satu mengoper bola ke rekan yang ada dihadapannya, setelah mengoper bola siswa tersebut berlari menggantikan posisi rekannya yang telah melakukan <i>lay up shoot</i>. Siswa yang menerima bola operan, segera mendribel ke arah ring dan melakukan gerakan <i>lay up shoot</i>. Jika bola hasil <i>lay up shoot</i> berhasil masuk, maka siswa tersebut boleh mengambil satu bintang jenderal kemudian kembali berbaris dan jika gagal siswa tidak mendapat bintang jenderal dan kembali berbaris di dekat garis <i>three point</i>. Diantara dua kelompok yang sedang bermain tersebut kelompok b terlebih dahulu telah mendapatkan empat bintang</p>
--	--

	<p>jenderal, maka kelompok tersebut menjadi pemenangnya. Permainan “Bintang Jenderal” ini menghabiskan waktu sekitar 30 menit. Pada pelaksanaan pembelajaran siswa (BH, GC, JD, JHH, KC, LSC, LBC, MC, ADH, PR, SLL, SN, AA, MCH, NR, OS, VV, CSW, DY, WAW, dan YS) tampak aktif dalam melakukan proses pembelajaran. Pada pertemuan ini tidak ada yang meninggalkan kelas tanpa seizin guru saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan pertama tentang kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, secara keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan. Kegiatan inti pada pertemuan ini dilaksanakan selama 60 Menit</p> <p>c) Kegiatan Akhir / Penutup</p>
--	---

	<p>Guru memberikan gerakan pendinginan (<i>colling down</i>) berupa gerakan saling melemaskan tangan dan kaki dengan menggoyangkannya dan masase ringan. Setelah selesai siswa kembali duduk mendengarkan arahan guru berikutnya. Sebagai akhir kegiatan guru memberikan evaluasi tentang tujuan dan kegunaan dari rangkaian kegiatan awal dan inti sampai gerakan pendinginan dalam pelajaran hari ini. Semua siswa hadir dalam pertemuan ini.</p> <p>Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada pertemuan ketiga ini, secara keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan dari peneliti mengamati bahasa penyampaian guru tata cara pelaksanaan sudah lebih mudah dipahami. Selain itu, guru sudah lebih</p>
--	---

	<p>akrab dalam menyajikan permainan sehingga tidak terlihat kaku dan sudah memberikan motivasi belajar kepada siswa. Akhirnya guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan ucapan salam.</p> <p>4. Pertemuan ke 4</p> <p>Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan <i>handycam</i>. Dari pengamatan ini dihasilkan catatan lapangan (CL) dan lembar observasi. Pada proses pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu : Kegiatan awal, Kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup. Pertemuan keempat dilakukan pada hari senin Setelah berdiskusi dengan guru penjaskes pertemuan keempat dilakukan pada hari senin 29 Februari 2016 yang dimulai pukul 08.45 WIB sampai dengan 10.05 WIB yang dilaksanakan di saat jam</p>
--	---

	<p>pembelajaran sekolah karena hasil diskusi antara peneliti dan guru.</p> <p>a) Kegiatan awal</p> <p>Guru mengawalinya dengan mengkoordinasikan kelas kemudian dilanjutkan dengan mengabsen, kegiatan berupa pembiasaan sikap moral, agama, yang terdiri dari tertib dibarisan, berdo'a dan mengucapkan salam. Selanjutnya guru menyampaikan apersepsi dan menginformasikan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran. Sebelum memasuki materi melakukan pemanasan berupa lari 4 keliling lapangan, kemudian setelah lari anak-anak membuat barisan 4 bersaf rentangkan tangan selanjutnya melakukan perenggangan dengan tujuan agar saat bergerak nantinya</p>
--	---

	<p>terhindar dari resiko cedera.</p> <p>Perenggangan dipimpin oleh (siswa OS) dilakukan mulai otot leher kemudian turun kebahu, punggung, panggul, paha, betis dan kaki. Kegiatan awal ini dilakukan selama 10 menit.</p> <p>b) Kegiatan inti</p> <p>Kegiatan inti dimulai pukul 08.55 WIB. Setelah itu guru memberi penjelasan materi bola basket mengenai <i>lay up shoot</i> bola basket, menjelaskan bagaimana konsep model tindakan yang kelima yakni permainan penantang terakhir beserta menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan dari permainan tersebut. Pertemuan ini siswa belajar tentang pengetahuan seputar bola basket dan <i>lay up shoot</i> serta memupuk rasa percaya diri dalam melakukan <i>lay up shoot</i>. Terlihat siswa tidak ada kebingungan dengan model</p>
--	---

	<p>tindakan ini semua siswa terlihat sudah paham dengan tata cara pelaksanaannya, karena model tindakan ini sudah dilakukan pada siklus pertama.</p> <p>Pada saat pelaksanaan model tindakan semua siswa tampak begitu antusias melakukan permainan ini. Karena pada permainan ini siswa diberi wawasan tentang pengetahuan bola basket melalui pertanyaan-pertanyaan seputar bola basket. Siswa (WAW, BH, GC, LSC, LBC, MC, ADH, PR, SLL, MCH, NR, OS, JD, JHH, KC, VV, CSW, SN, AA, DY dan YS) teramat aktif dengan mencoba menjawab pertanyaan yang diberikan dan tidak jenuh terhadap kesalahan berusaha untuk tidak mengulangi kesalahan.</p> <p>Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada pertemuan keempat ini secara</p>
--	---

	<p>keseluruhan guru telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai desain tindakan ada catatan dari peneliti yaitu memiliki banyak pertanyaan yang tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah serta telah sesuai kebutuhan. Kegiatan inti dalam pertemuan ini dilaksanakan selama 30 menit.</p> <p>c) Kegiatan Akhir / Penutup</p> <p>Pada penghujung pembelajaran pada pukul 09.25 WIB guru mengumpulkan semua siswa lalu mengakhirinya dengan melakukan tes <i>lay up shoot</i> pada siklus kedua. Siswa di panggil secara acak dan mempraktekkan apa yang telah dipelajari selama ini, siswa diberi kesempatan satu kali percobaan sebelum melakukan tes <i>lay up shoot</i>. Sudah tidak ada lagi siswa yang tampak ragu atau belum percaya diri dalam melakukan <i>lay up shoot</i>.</p>
--	--

	<p>Setelah pelaksanaan tes <i>lay up shoot</i> selesai guru memberikan gerakan pendinginan siswa-siswi membentuk dua barisan dengan jarak satu lengan, putra dan putri terpisah, kemudian kedua tangan memegang bahu temannya didepan dan melakukan massase ringan. Kemudian siswa duduk santai mendengarkan arahan guru berikutnya.</p> <p>Sebagai akhir kegiatan guru memberikan evaluasi tentang tujuan dan kegunaan dari rangkaian kegiatan awal dan inti sampai gerakan pendinginan dalam pelajaran hari ini. Pada pertemuan ini semua siswa hadir. Akhirnya guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan ucapan salam dan terima kasih kepada seluruh siswa yang telah kooperatif. Pada pertemuan ini semua siswa hadir.</p>
--	--

Akhirnya pada pukul 10.05 WIB guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan ucapan salam dan terima kasih kepada seluruh siswa yang telah kooperatif.

Solusi Yang Diberikan Pada Siklus II

1. Pada siklus II guru memberi sanksi keliling lapangan basket pada siswa yang tidak mentaati aturan.
2. Memberikan penghargaan pada siswa atau kelompok yang berhasil pada setiap permainan.
3. Memberikan motivasi kepada siswa yang kalah agar tidak melakukan kesalahan yang sama.
4. Ada penukaran anggota kelompok di beberapa sesi agar terjadi saling interaksi dalam percepatan proses pembelajaran.
5. Saat tes *lay up shoot* guru dibantu oleh peneliti dalam upaya meminimalisir kesalahan. Dengan cara guru atau peneliti akan membunyikan peluit ketika siswa ragu dalam mengarahkan kaki dan tangan saat melakukan *lay up shoot*. gerakan

	<p>lainnya seperti followthrough dan tekukan tangan guru dan peneliti di setiap permainan langsung melakukan koreksi.</p> <p>6. Pada permainan 1 dan 2 siswa untuk lebih terartur dalam melakukan di setiap gerakannya.</p>
--	---

Tabel Hasil Pengamatan aktivitas Siswa (Siklus 1)

Mata pelajaran : Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

Peneliti : Arifto Juniardi

Materi yang diajarkan : Pembelajaran *lay up shoot* melalui pendekatan bermain

Waktu : 2 X 40 Menit

No	Ciri perilaku siswa dalam melaksanakan kegiatan belajarnya	Ada / ya	Tidak Ada	Keterangan
1	Siswa aktif dalam pembelajaran	√		
2.	Mengajukan pendapat kepada peneliti	√		
3.	Diskusi untuk memecahkan masalah		√	
4.	Memanfaatkan alat serta sumber		√	

	belajar yang ada			
5.	Melakukan apa yang telah diinstruksikan oleh guru.	√		
6.	Berusaha untuk memperbaiki kesalahan.	√		
7.	Mengetahui manfaat pembelajaran yang telah dilakukan	√		
8.	Dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan tepat	√		
9.	Ada usaha dan motivasi untuk mempelajari bahan pelajaran atau stimulus yang diberikan oleh guru.	√		
10.	Dapat menerima koreksi dari guru.	√		
11.	Siswa merasa gembira dan senang selama proses KBM.	√		
12.	Mempunyai hubungan dan kerjasama yang baik antar siswa dengan yang lainnya	√		

Tabel Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa (Siklus 2)

Mata pelajaran : Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

Peneliti : Arifto Juniardi

Materi : Pembelajaran *lay up shoot* melalui pendekatan bermain

Waktu : 2 X 40 menit

No	Ciri perilaku siswa dalam melaksanakan kegiatan belajarnya	Ada / ya	Tidak Ada	Keterangan
1	Siswa aktif dalam pembelajaran	√		
2.	Mengajukan pendapat kepada peneliti	√		
3.	Diskusi untuk memecahkan masalah setiap pemberian perlakuan.		√	
4.	Memanfaatkan alat serta sumber belajar yang ada		√	
5.	Melakukan apa yang telah diinstruksikan oleh peneliti	√		
6.	Berusaha untuk memperbaiki kesalahan.	√		
7.	Mengetahui manfaat pembelajaran yang telah dilakukan.	√		
8.	Dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti dengan tepat	√		
9.	Ada usaha dan motivasi untuk mempelajari bahan pelajaran	√		

	atau stimulus yang diberikan oleh peneliti			
10	Dapat menerima koreksi dari peneliti	√		
11	Siswa merasa gembira dan senang selama proses KBM	√		
12	Mempunyai hubungan dan kerjasama yang baik antar siswa dengan yang lainnya	√		

Tabel Hasil Pengamatan Terhadap Guru Dalam Kegiatan Belajar Mengajar (Siklus 1)

Sekolah : SMP Marie Joseph Jakarta
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Materi Ajar : Pembelajaran *Lay Up Shoot* Bola Basket
Waktu : 2 X 40 Menit

Bagian	Pengamatan	Apakah Guru melaksanakannya		Komentar
		Ya	Tidak	
Persiapan	1. Konsep pembelajaran / perencanaan pembelajaran	√		
	2. Penyiapan alat atau media pembelajaran	√		
	3. Penampilan penyaji sesuai	√		
Penyajian	Pendahuluan			
	4. Pemeriksaan kehadiran siswa	√		
	5. Penjelasan tujuan dan materi pembelajaran	√		
	6. Pemberian motivasi pembelajaran yang menarik berkaitan dengan tujuan pembelajaran		√	
	7. Menjelaskan proses	√		

	pembelajaran yang akan dilaksanakan (pengelompokan dsb)			
	8. Melakukan pemanasan	√		
	Inti / Pokok			
	9. Penerapan strategi pembelajaran tertentu		√	
	10. Penggunaan alat, media dan sumber pembelajaran	√		
	11. Pemberian contoh gerakan kepada siswa	√		
	12. Mengarahkan siswa agar aktif dalam KBM	√		
	13. Memberikan penguatan verbal seperti: berkata bagus, benar, dan lainnya	√		
	14. Memberikan penguatan non verbal seperti: mimik/gerak tubuh, mendekati, sentuhan	√		
	15. Melakukan perbaikan secara langsung kepada siswa	√	√	
	16. Membentuk siswa dalam berkelompok.			
	Penutup			

	17. Melakukan pendinginan	√		
	18. Evaluasi KBM	√		
	19. Menyimpulkan KBM	√		

Tabel Hasil Pengamatan Terhadap Guru Dalam Kegiatan Belajar Mengajar (Siklus 2)

Sekolah : SMP Marie Joseph
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
Materi Pokok : Pembelajaran *Lay Up Shoot* Bola Basket
Waktu : 2 X 40 Menit

Bagian	Pengamatan	Apakah Guru melaksanakannya		Komentar
		Ya	Tidak	
Persiapan	1. Konsep pembelajaran / perencanaan pembelajaran 2. Penyiapan alat atau media pembelajaran 3. Penampilan penyaji sesuai	√ √ √		
Penyajian	Pendahuluan 4. Pemeriksaan kehadiran siswa 5. Penjelasan tujuan dan materi pembelajaran 6. Pemberian motivasi pembelajaran yang menarik berkaitan dengan tujuan pembelajaran	√ √ √		

	7. Menjelaskan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan (pengelompokan dsb)	√		
	8. Melakukan pemanasan	√		
	Inti / Pokok			
	9. Penerapan strategi pembelajaran tertentu	√		
	10. Penggunaan alat, media dan sumber pembelajaran	√		
	11. Pemberian contoh gerakan kepada siswa	√		
	12. Mengarahkan siswa agar aktif dalam KBM	√		
	13. Memberikan penguatan verbal seperti: berkata bagus, benar, dan lainnya	√		
	14. Memberikan penguatan non verbal seperti: mimik/gerak tubuh, mendekati, sentuhan	√		
	15. Melakukan perbaikan secara langsung kepada siswa	√		
	16. Membentuk siswa dalam formasi berkelompok.	√		
	Penutup			
	17. Melakukan pendinginan	√		
	18. Evaluasi KBM			

	19. Menyimpulkan KBM	√		
		√		

Tabel Hasil Pengamatan Penampilan Guru (Siklus 1)

No	Aspek Pengamatan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1.	Kerapian		√		
2.	Kebersihan		√		
3.	Kreatif			√	
4.	Semangat / ceria			√	
5.	Antusias		√		
	Jumlah		3	2	

Tabel Hasil Pengamatan Penampilan Guru (Siklus 2)

No	Aspek Pengamatan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1.	Kerapian		√		
2.	Kebersihan		√		
3.	Kreatif		√		
4.	Semangat / ceria	√			
5.	Antusias	√			
	Jumlah	2	2	1	

**Tabel Hasil Observasi Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Lay
Up Shoot Bola Basket (Siklus 1 Pertemuan 1)**

Inisial Nama Siswa	Aktivitas Siswa		
	Aktif	Sedang	Pasif
1. ADH	√		
2. AA			√
3. BH		√	
4. CSW	√		
5. DY	√		
6. FA			√
7. GC			√
8. JD	√		
9. JHH	√		
10.KC	√		
11.LSC	√		
12.LBC	√		
13.MC	√		
14.MCH		√	
15.NR	√		

16. OS	√		
17. PR	√		
18. SLL	√		
19. SN			√
20. VV	√		
21. VJ			√
22. WAW			√
23. YS	√		

Tabel Hasil Observasi Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran *Lay Up Shoot* Bola Basket (Siklus 1 Pertemuan 2)

Inisial Nama Siswa	Aktivitas Siswa		
	Aktif	Sedang	Pasif
1. ADH	√		
2. AA			√
3. BH			√
4. CSW	√		
5. DY	√		
6. FA	√		
7. GC		√	
8. JD	√		

9. JHH	√		
10. KC	√		
11. LSC	√		
12. LBC	√		
13. MC	√		
14. MCH	√		
15. NR	√		
16. OS	√		
17. PR	√		
18. SLL	√		
19. SN	√		
20. VV	√		
21. VJ			√
22. WAW	√		
23. YS	√		

Tabel Hasil Observasi Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran *Lay Up Shoot* Bola Basket (Siklus 1 Pertemuan 3)

inisial Nama Siswa	Aktivitas Siswa		
	Aktif	Sedang	Pasif
1. ADH	√		
2. AA			√

3. BH	√		
4. CSW	√		
5. DY		√	
6. FA			√
7. GC			√
8. JD	√		
9. JHH	√		
10. KC	√		
11. LSC	√		
12. LBC	√		
13. MC	√		
14. MCH	√		
15. NR	√		
16. OS	√		
17. PR	√		
18. SLL	-	-	-
19. SN	√		
20. VV	√		
21. VJ	-	-	-
22. WAW	√		
23. YS	√		

**Tabel Hasil Observasi Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Lay
Up Shoot Bola Basket (Siklus 1 Pertemuan 4)**

Inisial Nama Siswa	Aktivitas Siswa		
	Aktif	Sedang	Pasif
1. ADH	√		
2. AA			√
3. BH	√		
4. CSW	√		
5. DY		√	
6. FA			√
7. GC			√
8. JD	√		
9. JHH	√		
10. KC	√		
11. LSC	√		
12. LBC	√		
13. MC	√		
14. MCH	√		
15. NR	√		
16. OS	√		
17. PR	√		
18. SLL	√		

19. SN	√		
20. VV	√		
21. VJ			√
22. WAW	√		
23. YS	√		

Tabel Deskripsi Kriteria Observasi Keaktifan Siswa.

Deskripsi Kriteria		
Aktif	Sedang	Pasif
1. Siswa antusias melakukan instruksi pembelajaran <i>lay up shoot</i> dan 2. Siswa tidak jenuh dalam melakukan setiap pengulangan instruksi pembelajaran <i>lay up shoot</i> .	1. Siswa tidak antusias melakukan instruksi pembelajaran <i>lay up shoot</i> . 2. Siswa tidak jenuh dalam melakukan setiap pengulangan instruksi pembelajaran <i>lay up shoot</i> .	1. Siswa tidak antusias melakukan instruksi pembelajaran <i>lay up shoot</i> 2. Siswa jenuh dalam melakukan setiap pengulangan instruksi pembelajaran <i>lay up shoot</i> .

Note: Antusias = Bergairah, Bersemangat (KBBI)

Jakarta, Januari 2016

Observer

**Tabel Hasil Observasi Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Lay
Up Shoot Bola Basket (Siklus II Pertemuan 1)**

Nama Siswa	Aktivitas Siswa		
	Aktif	Sedang	Pasif
1. ADH	√		
2. AA	√		
3. BH	√		
4. CSW	√		
5. DY	√		
6. FA			√
7. GC	√		
8. JD	√		
9. JHH	√		
10. KC	√		
11. LSC	√		
12. LBC	√		
13. MC	√		
14. MCH		√	
15. NR	√		
16. OS	√		
17. PR	√		
18. SLL	√		

19. SN	√		
20. VV	√		
21. VJ			√
22. WAW	√		
23. YS	√		

**Tabel Hasil Observasi Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Lay
Up Shoot Bola Basket (Siklus II Pertemuan 2)**

Nama Siswa	Aktivitas Siswa		
	Aktif	Sedang	Pasif
1. ADH	√		
2. AA	√		
3. BH	√		
4. CSW	√		
5. DY	√		
6. FA	-	-	-
7. GC	√		
8. JD	√		
9. JHH	√		
10. KC	√		
11. LSC	√		
12. LBC	√		

13. MC	√		
14. MCH		√	
15. NR	√		
16. OS	√		
17. PR	√		
18. SLL	√		
19. SN	√		
20. VV	√		
21. VJ			√
22. WAW	√		
23. YS	√		

**Tabel Hasil Observasi Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Lay
Up Shoot Bola Basket (Siklus II Pertemuan 3)**

Nama Siswa	Aktivitas Siswa		
	Aktif	Sedang	Pasif
1. ADH	√		
2. AA	√		
3. BH	√		
4. CSW	√		
5. DY	√		
6. FA			√

7. GC	√		
8. JD	√		
9. JHH	√		
10. KC	√		
11. LSC	√		
12. LBC	√		
13. MC	√		
14. MCH			√
15. NR	√		
16. OS	√		
17. PR	√		
18. SLL	√		
19. SN	√		
20. VV	√		
21. VJ		√	
22. WAW	√		
23. YS	√		

**Tabel Hasil Observasi Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Lay
Up Shoot Bola Basket (Siklus II Pertemuan 4)**

Nama Siswa	Aktivitas Siswa		
	Aktif	Sedang	Pasif
1. ADH	√		
2. AA	√		
3. BH	√		
4. CSW	√		
5. DY	√		
6. FA		√	
7. GC	√		
8. JD	√		
9. JHH	√		
10. KC	√		
11. LSC	√		
12. LBC	√		
13. MC	√		
14. MCH			√
15. NR	√		
16. OS	√		
17. PR	√		

18. SLL	√		
19. SN	√		
20. VV	√		
21. VJ			√
22. WAW	√		
23. YS	√		

Tabel Deskripsi Kriteria Observasi Keaktifan Siswa.

Deskripsi Kriteria		
Aktif	Sedang	Pasif
1. Siswa antusias melakukan instruksi pembelajaran <i>lay up shoot</i> dan 2. Siswa tidak jenuh dalam melakukan setiap pengulangan instruksi pembelajaran <i>lay up shoot</i> .	1. Siswa tidak antusias melakukan instruksi pembelajaran <i>lay up shoot</i> . 2. Siswa tidak jenuh dalam melakukan setiap pengulangan instruksi pembelajaran <i>lay up shoot</i> .	1. Siswa tidak antusias melakukan instruksi pembelajaran <i>lay up shoot</i> . 2. Siswa jenuh dalam melakukan setiap pengulangan instruksi pembelajaran <i>lay up shoot</i> .

Note: Antusias = Bergairah, Bersemangat (KBBI)

Jakarta, Februari 2016

Observer

Lampiran 4. Hasil Validasi Data

Tabel Distribusi Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Siswa (Tes Awal)

No	Skor	F	%	S x F
1	19	3	13.05	57
2	20	4	17.39	80
3	21	4	17.39	84
4	23	1	4.34	23
5	24	2	8.70	48
6	25	2	8.70	50
7	39	5	21.73	195
8	40	2	8.70	80
Jumlah		23	100	617

Keterangan:

S x F = Skor x Frekuensi

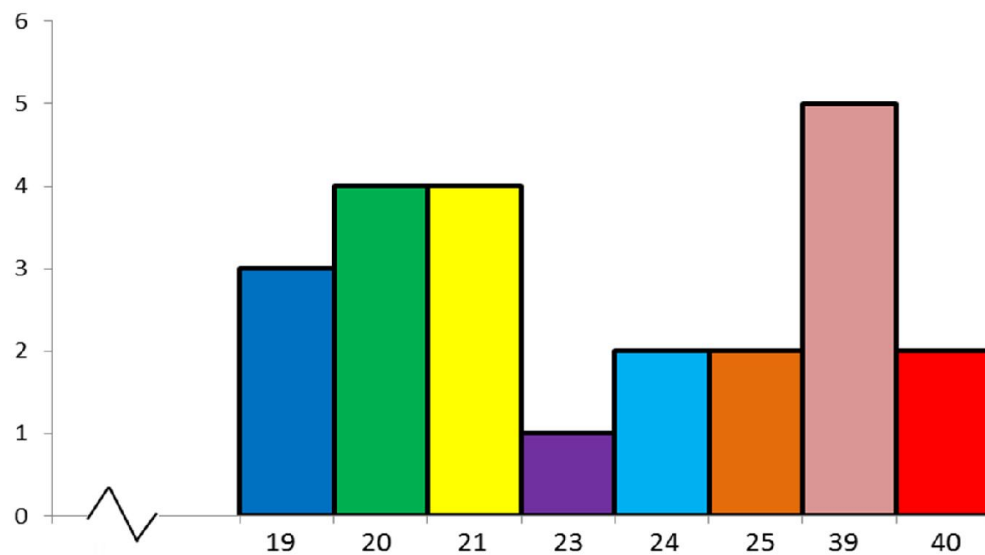
Skor rata-rata kelasnya = $S \times F / f$
= $617 / 23$
= 26.82

Jumlah siswa berhasil = 7

Jumlah siswa gagal = 16

Persentase keberhasilan = 30.44%

Persentase kegagalan = 69.56%



Grafik 4.1 histogram hasil skor *lay up shoot* tes awal

Tabel Distribusi Hasil Belajar *Lay Up Shoot* (Siklus 1)

No	Skor	F	%	S x F
1	28	3	13.04	84
2	29	4	17.39	116
3	32	1	4.35	32
4	34	1	4.35	34
5	39	10	43.47	390
6	40	1	4.35	40
7	42	1	4.35	42
8	43	2	8.70	86
Jumlah		23	100	824

Keterangan:

S x F = Skor x Frekuensi

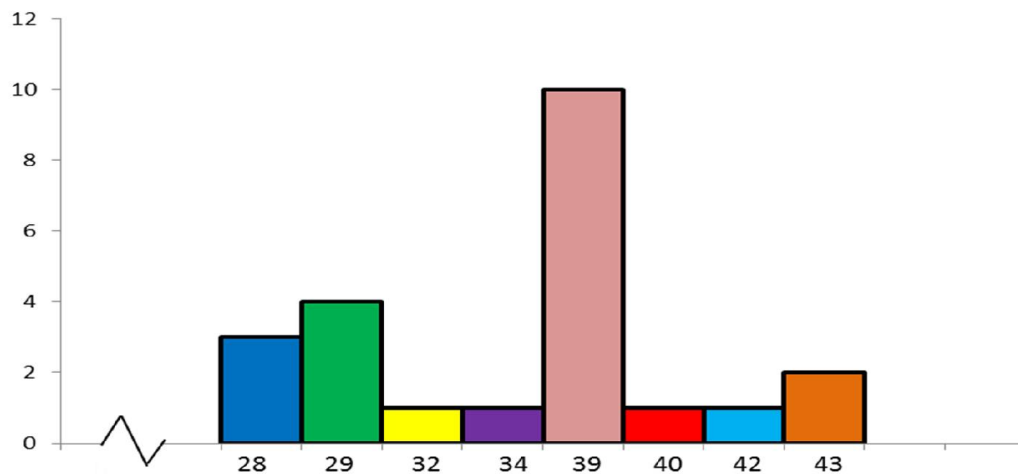
Skor rata-rata kelasnya = $S \times F / f$
 $= 824 / 23 = 35.82$

Jumlah siswa berhasil = 14

Jumlah siswa gagal = 9

Persentase keberhasilan = 60.86%

Persentase kegagalan = 39.14%



Grafik 4.2 histogram skor hasil belajar *lay up shoot* siklus I

Tabel Distribusi Hasil Belajar *Lay Up Shoot* (Siklus 2)

No	Skor	F	%	S x F
1	32	1	4.35	32
2	34	1	4.35	34
3	35	1	4.35	35
4	39	5	21.73	195
5	40	3	13.04	120
6	41	3	13.04	123
7	42	4	17.39	168
8	43	2	8.70	86
9	44	1	4.35	44
10	45	2	8.70	90
Jumlah		23	100%	927

Keterangan:

S x F = Skor x Frekuensi

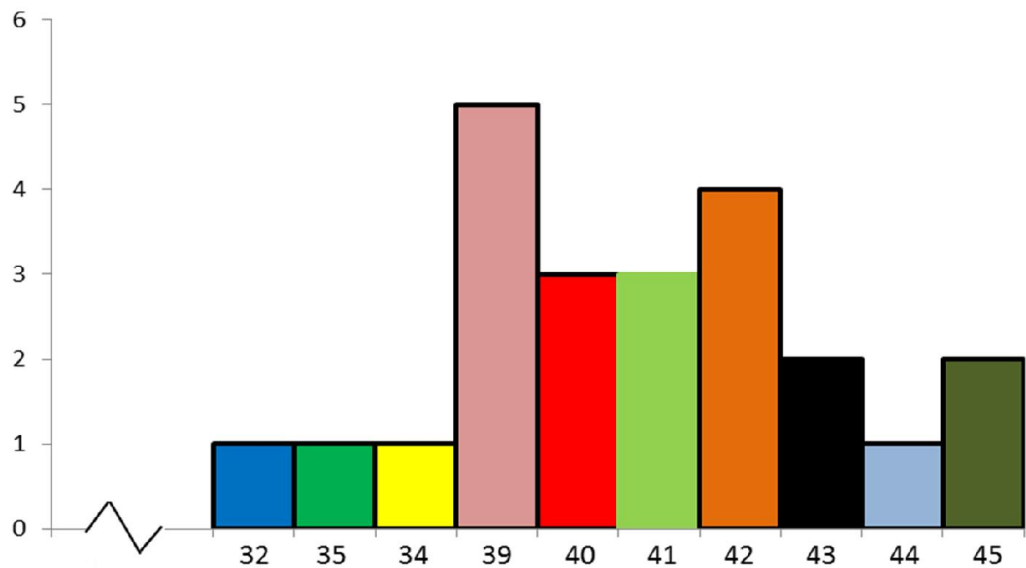
Skor rata-rata kelasnya = $S \times F / f$
 $= 927 / 23$
 $= 40.30$

Jumlah siswa berhasil = 20

Jumlah siswa gagal = 3

Persentase keberhasilan = 86.95%

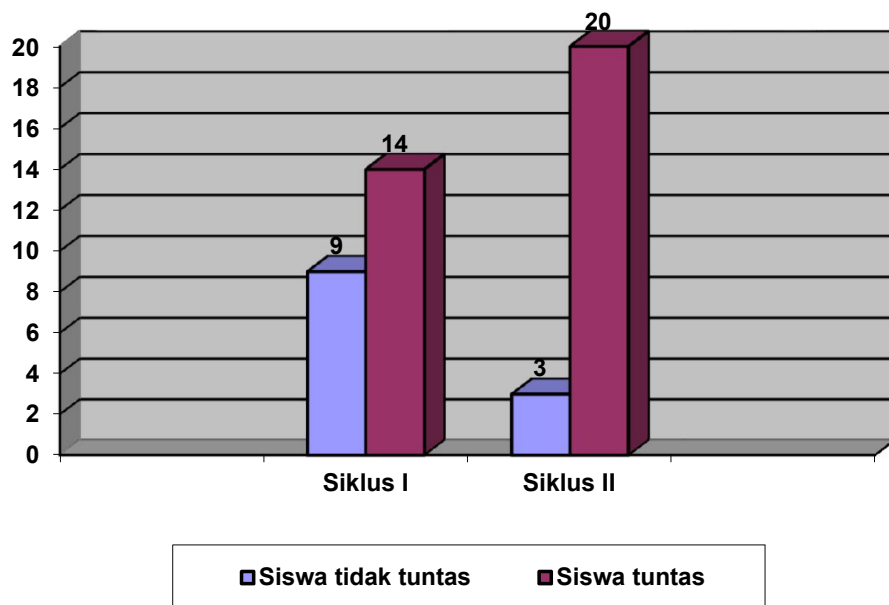
Pesentase kegagalan = 13.05%



Grafik 4.3 histogram skor hasil belajar *lay up shoot* bola siklus II

Tabel Hasil Penilaian *Lay Up Shoot*

No	Kategori	Nilai kelulusan	Siklus 1		Siklus 2	
			F	%	F	%
1.	Tuntas	> 75	14	60.86	20	86.95
2.	Tidak Tuntas	< 75	9	39.14	3	13.05
3.	Σ		23	100	23	100



Gambar Histogram Hasil Penilaian *lay up shoot*

Lampiran 5. Hasil Tindakan

Data Penilaian Tes Awal *Lay Up Shoot* Siswa Kelas VII.B SMP Marie Joseph Jakarta.

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Jumlah	Nilai
		Menggiring Bola	Gerakan Langkah Kaki	Menaruh Bola Pada Keranjang	Follow through	Koordinasi Gerakan		
1.	ADH	7	6	5	2	1	21	41
2.	AA	6	5	6	2	1	20	39
3.	BH	5	5	5	3	1	19	37
4.	CSW	10	12	11	4	3	40	78
5.	DY	6	6	5	2	1	20	39
6.	FA	7	5	5	2	1	20	39
7.	GC	6	5	5	2	1	19	37
8.	JD	10	11	12	4	3	40	78
9.	JHH	10	11	11	4	3	39	76
10.	KC	9	7	5	2	1	24	47
11.	LSC	10	11	11	4	3	39	76
12.	LBC	8	8	6	2	1	25	49
13.	MC	10	11	11	4	3	39	76
14.	MCH	8	6	5	3	1	23	45
15.	NR	10	11	11	4	3	39	76
16.	OS	7	6	5	2	1	21	41
17.	PR	8	7	6	2	1	24	47
18.	SLL	9	8	5	2	1	25	46
19.	SN	7	5	5	3	1	21	41
20.	VV	5	6	6	3	1	21	41
21.	VJ	7	5	5	2	1	20	39
22.	WAW	6	5	5	2	1	19	37
23.	YS	10	11	11	4	3	39	76
Jumlah.								1201
Nilai Rata-rata								52.34
Jumlah Siswa Tuntas								7
Persentase Ketuntasan Klasikal								30.43%

Reduksi Nilai Tes Awal *Lay Up Shoot* Siswa Kelas VII.B SMP Marie Joseph Jakarta

No	Nama	Jumlah skor	Nilai
1	ADH	21	41
2	AA	20	39
3	BH	19	37
4	CSW	40	78
5	DY	20	39
6	FA	20	39
7	GC	19	37
8	JD	40	78
9	JHH	39	76
10	KC	24	47
11	LSC	39	76
12	LBC	25	49
21	MC	39	76
14	MCH	23	45
15	NR	39	76
16	OS	21	41
17	PR	24	47
18	SLL	25	46
19	SN	21	41
20	VV	21	41
21	VJ	20	39
22	WAW	19	37
23	YS	39	76
Jumlah		617	1201
Skor Rata-rata		26.82	
Nilai Rata-rata		52.34	

Paparan Nilai Tes Awal

No	Nama siswa	Nilai Hasil Belajar	Keterangan
1	ADH	41	Tidak Tuntas
2	AA	39	Tidak Tuntas
3	BH	37	Tidak Tuntas
4	CSW	78	Tuntas
5	DY	39	Tidak Tuntas
6	FA	39	Tidak Tuntas
7	GC	37	Tidak Tuntas
8	JD	78	Tuntas
9	JHH	76	Tuntas
10	KC	47	Tidak Tuntas
11	LSC	76	Tuntas
12	LBC	49	Tidak Tuntas
13	MC	76	Tuntas
14	MCH	45	Tidak Tuntas
15	NR	76	Tuntas
14	OS	41	Tidak Tuntas
17	PR	47	Tidak Tuntas
18	SLL	46	Tidak Tuntas
19	SN	41	Tidak Tuntas
20	VV	41	Tidak Tuntas
21	VJ	39	Tidak Tuntas
22	WAW	37	Tidak Tuntas
23	YS	76	Tuntas
Jumlah Siswa Tuntas		7	
Prosentase Ketuntasan		30.44%	

Data Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Siklus I Siswa Kelas VII.B SMP Marie Joseph Jakarta.

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Jumlah	Nilai
		Menggiring Bola	Gerakan Langkah Kaki	Menaruh Bola Pada Keranjang	Follow through	Koordinasi Gerakan		
1.	ADH	10	11	11	4	3	39	76
2.	AA	8	7	8	3	2	28	54
3.	BH	8	8	7	4	2	29	56
4.	CSW	11	12	12	5	3	43	84
5.	DY	10	11	11	4	3	39	76
6.	FA	9	8	8	2	2	29	56
7.	GC	8	7	8	3	2	28	54
8.	JD	10	13	12	5	3	43	84
9.	JHH	11	12	12	4	3	42	82
10.	KC	10	11	11	4	3	39	76
11.	LSC	10	11	11	4	3	39	76
12.	LBC	10	13	12	2	3	40	78
13.	MC	10	11	11	4	3	39	76
14.	MCH	10	10	9	3	2	34	66
15.	NR	10	11	11	4	3	39	76
16.	OS	10	11	11	4	3	39	76
17.	PR	10	8	8	4	2	32	62
18.	SLL	10	11	11	4	3	39	76
19.	SN	19	8	7	3	2	29	56
20.	VV	10	11	11	4	3	39	76
21.	VJ	9	8	6	4	2	29	56
22.	WAW	8	7	6	5	2	28	54
23.	YS	10	11	11	4	3	39	76
Jumlah.							1602	
Nilai Rata-rata							69.65	
Jumlah Siswa Tuntas							14	
Persentase Ketuntasan Klasikal							60.8 %	

**Reduksi Nilai Siklus I Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Siswa Kelas VII.B SMP
Marie Joseph Jakarta**

No	Nama	Jumlah skor	Nilai
1	ADH	39	76
2	AA	28	54
3	BH	29	56
4	CSW	43	84
5	DY	39	76
6	FA	29	56
7	GC	28	54
8	JD	43	84
9	JHH	42	82
10	KC	39	76
11	LSC	39	76
12	LBC	40	78
13	MC	39	76
14	MCH	34	66
15	NR	39	76
14	OS	39	76
17	PR	32	62
18	SLL	39	76
19	SN	29	56
20	VV	39	76
21	VJ	29	56
22	WAW	28	54

23	YS	39	76
Jumlah		824	1602
Skor Rata-rata		35.82	
Nilai Rata-rata		69.65	

Paparan Nilai Siklus I

No	Nama siswa	Nilai Hasil Belajar	Keterangan
1	ADH	76	Tuntas
2	AA	54	Tidak Tuntas
3	BH	56	Tidak Tuntas
4	CSW	84	Tuntas
5	DY	76	Tuntas
6	FA	56	Tidak Tuntas
7	GC	54	Tidak Tuntas
8	JD	84	Tuntas
9	JHH	82	Tuntas
10	KC	76	Tuntas
11	LSC	76	Tuntas
12	LBC	78	Tuntas
13	MC	76	Tuntas
14	MCH	66	Tidak Tuntas
15	NR	76	Tuntas
14	OS	76	Tuntas
17	PR	62	Tidak Tuntas
18	SLL	76	Tuntas
19	SN	56	Tidak Tuntas

20	VV	76	Tuntas
21	VJ	56	Tidak Tuntas
22	WAW	54	Tidak Tuntas
23	YS	76	Tuntas
Jumlah Siswa Tuntas		14	
Prosentase Ketuntasan		60.86 %	

Data Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Siklus II Siswa Kelas VII.B SMP Marie Joseph Jakarta.

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Jumlah	Nilai
		Menggiring Bola	Gerakan Langkah Kaki	Menaruh Bola Pada Keranjang	Follow through	Koordinasi Gerakan		
1.	ADH	12	11	11	5	3	42	82
2.	AA	10	11	11	4	3	39	76
3.	BH	12	12	11	5	3	43	84
4.	CSW	12	11	11	4	3	41	80
5.	DY	11	11	11	4	3	40	78
6.	FA	9	10	9	4	2	34	66
7.	GC	10	11	11	4	3	39	76
8.	JD	12	13	12	5	3	45	88
9.	JHH	12	13	12	5	3	45	88
10.	KC	12	12	12	4	3	44	86
11.	LSC	11	12	11	4	3	41	80
12.	LBC	12	11	12	4	3	42	82
13.	MC	12	13	11	4	3	44	84
14.	MCH	10	10	10	3	2	35	68
15.	NR	11	12	11	5	3	42	82
16.	OS	12	11	11	4	3	41	80
17.	PR	11	11	11	4	3	40	78
18.	SLL	10	11	11	4	3	39	76
19.	SN	10	11	11	4	3	39	76
20.	VV	11	11	11	4	3	40	78
21.	VJ	9	9	9	3	2	32	62
22.	WAW	10	11	11	4	3	39	76

23	YS	11	12	11	5	3	42	82
Jumlah.								1808
Nilai Rata-rata								78.60
Jumlah Siswa Tuntas								20
Persentase Ketuntasan Klasikal								86.95 %

**Reduksi Nilai Siklus II Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Siswa Kelas VII.B
SMP Marie Joseph Jakarta**

No	Nama	Jumlah Skor	Nilai
1	ADH	42	82
2	AA	39	76
3	BH	43	84
4	CSW	41	80
5	DY	40	78
6	FA	34	66
7	GC	39	76
8	JD	45	88
9	JHH	45	88
10	KC	44	86
11	LSC	41	80
12	LBC	42	82
21	MC	44	84
14	MCH	35	68
15	NR	42	82
16	OS	41	80

17	PR	40	78
18	SLL	39	76
19	SN	39	76
20	VV	40	78
21	VJ	32	62
22	WAW	39	76
23	YS	42	82
Jumlah		928	1808
Skor Rata-rata		40.30	
Nilai Rata-rata		78.60	

Paparan Nilai Siklus II

No	Nama siswa	Nilai Hasil Belajar	Keterangan
1	ADH	82	Tuntas
2	AA	76	Tuntas
3	BH	84	Tuntas
4	CSW	80	Tuntas
5	DY	78	Tuntas
6	FA	66	Tidak Tuntas
7	GC	76	Tuntas
8	JD	88	Tuntas
9	JHH	88	Tuntas
10	KC	86	Tuntas
11	LSC	80	Tuntas
12	LBC	82	Tuntas
13	MC	84	Tuntas

14	MCH	68	Tidak Tuntas
15	NR	82	Tuntas
14	OS	80	Tuntas
17	PR	78	Tuntas
18	SLL	76	Tuntas
19	SN	76	Tuntas
20	VV	78	Tuntas
21	VJ	62	Tidak Tuntas
22	WAW	76	Tuntas
23	YS	82	Tuntas
Jumlah Siswa Tuntas		20	
Prosentase Ketuntasan		86.95 %	

Perbandingan Hasil Belajar *Lay Up Shoot*, Tes Awal, Siklus I dan Siklus II Kelas VII.B SMP Marie Joseph Jakarta Utara

No	Nama Siswa	Tes Awal	(Siklus I)	(Siklus II)
1	ADH	41	76	82
2	AA	39	54	76
3	BH	37	56	84
4	CSW	78	84	80
5	DY	39	76	78
6	FA	39	56	66
7	GC	37	54	76
8	JD	78	84	88
9	JHH	76	82	88
10	KC	47	76	86

11	LSC	76	76	80
12	LBC	49	78	82
13	MC	76	76	84
14	MCH	45	66	68
15	NR	76	76	82
16	OS	41	76	80
17	PR	47	62	78
18	SLL	46	76	76
19	SN	41	56	76
20	VV	41	76	78
21	VJ	39	56	62
22	WAW	37	54	76
23	YS	76	76	82
Jumlah		1201	1602	1808
Rata-rata Nilai		52.34	69.65	78.60
PKK		30.44%	60.86%	86.95%

Lampiran 6. Dokumentasi dan Foto Pelaksanaan Tindakan

1. Profil Sekolah

PROFIL SEKOLAH	
NO	IDENTITAS SEKOLAH
1.	NAMA SEKOLAH
2.	NAMA YAYASAN PELAKSANA
3.	N.T.S.
4.	PROVINSI
5.	OTONOMI
6.	KECAMATAN
7.	DESA / KELURAHAN
8.	JALAN DAN NOMOR
9.	KODE POS
10.	TELEPON
11.	FAXCIMILE
12.	DAERAH
13.	STATUS SEKOLAH
14.	KELOMPOK SEKOLAH
15.	AKREDITASI - A
16.	SURAT KEPUTUSAN / SK
17.	PENERBIT SK (DITANDATANGANI OLEH)
18.	TAHUN BERDIRI
19.	TAHUN PERUBAHAN
20.	KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR
21.	BANGUNAN SEKOLAH
22.	LUAS BANGUNAN
23.	LOKASI SEKOLAH
24.	JARAK KE PUSAT KECAMATAN
25.	JARAK KE PUSAT OTODA
26.	TERLETAK PADA LINTASAN
27.	JUMLAH KEANGGOTAAN RAYON
28.	ORGANISASI PENYELENGGARA
29.	PERJALANAN / PERUBAHAN SEKOLAH
30.	NPSN

SMF Marie Joseph
YAYASAN AMKUR JAKARTA
200170
DKI JAKARTA
JAKARTA UTARA
KELAPA GADING
PEGANGSAAN
JL. PUSPA GADING I BLOK H 2 NO. 4-6
14250
KODE WILAYAH : 021 NOMOR : 45855770
KODE WILAYAH : 021 NOMOR : 45855769
☒ PERKOTAAN ☐ PEDESAAN
☐ NEGERI ☒ SWASTA
☐ INTI ☒ MODEL ☐ FILIAL ☐ TERBUKA
☒ A. 5 th ☐ B. 8 th ☐ C. 13 th
NOMOR : 0789/1.851.102.7 TGL : 28-08-2006
KEPALA DINAS PENDIDIKAN DASAR
TAHUN : 2006
TAHUN : -
☒ PAGI ☐ SIANG ☐ PAGI DAN SIANG
☒ MILIK SENDIRI ☐ BUKAN MILIK SENDIRI
L : 400 M2 P : 1500 M2 (5 LANTAI)
PERKOMPLEKAN
KM
KM
☐ DESA ☐ KEC. ☐ KAB/KOTA ☒ PROP
19 SEKOLAH
☐ PEMERINTAH ☒ YAYASAN
20109255
KEPALA SEKOLAH

2. Peneliti dan Kepala Sekolah SMP Marie Joseph



3. Peneliti dan Guru Penjasorkes (Diskusi Observasi Awal)



4. Perkenalan Peneliti



5. Guru Menjelaskan Model Tindakan Kun Penantian



6. Guru Menjelaskan Model Tindakan Kartu Tantangan



7. Siswa Melaksanakan Model Tindakan Bola Panas



8. Guru Mengamati Pelaksanaan Model Tindakan Bintang Jenderal



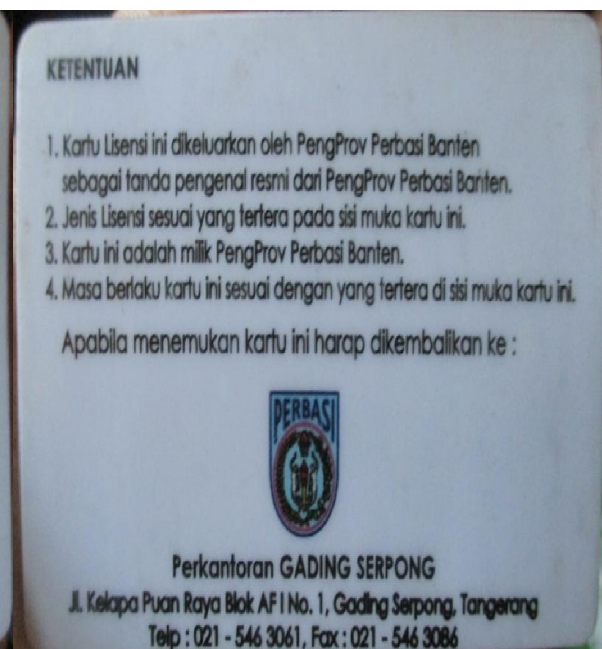
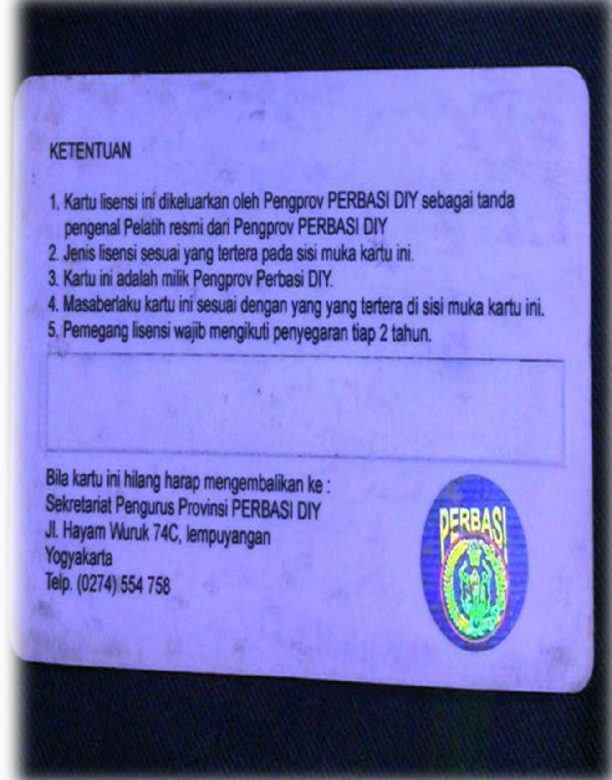
9. Siswa Melaksanakan Model Tindakan Penantang Terakhir



10. Tes *Lay Up Shoot*



Lampiran 7. Lisensi Pelatih



RIWAYAT HIDUP



Arifto Juniardi lahir di Lubuklinggau (Sum-Sel) 26 Juni 1992, merupakan anak ke empat dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Anwar Hasan dan Ibu Syamsari, menamatkan pendidikan di SDN 35 Lubuklinggau, SMPN 02 Lubuklinggau, SMAN 01 Lubuklinggau, kemudian melanjutkan Studi S1 ke Universitas Bengkulu Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi PJKR pada tahun 2010 melalui jalur SNMPTN dan selesai pada tahun 2014 dengan predikat Cumlaude.

Riwayat organisasi yang pernah diikuti adalah Anggota OSIS SMA (2008), Ketua Umum Himpunan Mahasiswa Olahraga FKIP PJKR Universitas Bengkulu (2012). Menjadi Menteri Minat dan Bakat BEM KBM Universitas Bengkulu (2013) dan Anggota Bidang Kerohanian Forum Mahasiswa Pascasarjana UNJ (2015). Ketua Umum Himpunan Mahasiswa Muslim Pascasarjana UNJ (2015). Pengalaman lainnya yang pernah diikuti: Menyelesaikan penataran lisensi C pelatih basket di Bengkulu (2012) dan mewakili mahasiswa FKIP PJKR untuk Program Exchange Culture Student ke Thaksin University Thailand selama 1 minggu (2012). Pernah menjadi pelatih ekstrakurikuler Basket di SMAN 1 Lubuklinggau (2014).

Belajar, Amalkan dan Ajarkan.